

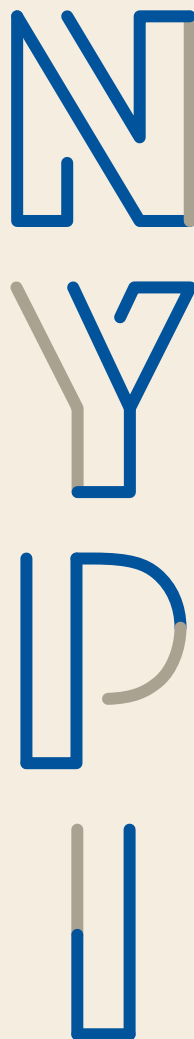
연구보고 20-R17

경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 20-85-01

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I:

초등학생

배상률 이창호 이정림



경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-01

연구보고 20-R17

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생

저 자 배상률, 이창호, 이정림

연구진 연구책임자 배상률(한국청소년정책연구원 연구위원)

공동연구원 이창호(한국청소년정책연구원 선임연구위원)

이정림(육아정책연구소 연구위원)

연구보조원 허효주(한국청소년정책연구원 연구사업운영원)



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

경제·인문사회연구회 협동연구총서

“청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안

연구 I : 초등학생”

1. 협동연구총서 시리즈

협동연구총서 일련번호	연구보고서명	연구기관
20-85-01	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학생	한국청소년정책연구원
20-85-02	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학생 - 해외사례 조사	경인교육대학교 미디어리터러시연구소
20-85-03	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학생 - 기초분석보고서	한국청소년정책연구원

2. 참여연구진

연구기관		연구책임자	공동연구원	연구보조원
저 자				
주관 연구기관	한국청소년정책연구원	배상률 연구위원 (총괄책임자)	이창호 선임연구위원 이정림 연구위원 (육아정책연구소)	허효주 연구사업운영원
협력 연구기관	경인교육대학교 미디어리터러시연구소	정현선 교수	심우민 교수 윤지원 연구교수 (University of Rhode Island) 김광희 교사 (경기 서촌초등학교) 최원석 석사과정 (University of Lapland, 미디어교육)	

국문초록

본 연구에서는 2020년을 시작으로 3년에 걸쳐 청소년 대상별로 미디어 이용 관련 맞춤형 정책 방안을 제시하고자 한다. 2020년 연구의 주요 목적은 초등학생의 건강한 미디어 이용 습관과 미디어 리터러시 함양을 위한 정책 방안을 마련하는 데 있다.

전국의 초등학교 4~6학년생 2,723명과 학부모 2,530명이 설문조사에 참여하였다. 설문 영역은 ① 주요 미디어 이용 시간, ② 스마트폰, ③ 유튜브, ④ 게임, ⑤ ICT·인터넷·온라인, ⑥ 미디어교육, ⑦ 부모·가정 등으로 구성되었다. 설문조사결과에 따르면, 초등학생의 87.7%가 스마트폰을 보유하고 있으며, 이들 중 하루 평균 스마트폰 이용 시간이 4시간 이상인 초등학생의 비율이 22.2%에 달했다. 유튜브는 초등학생이 가장 오랜 시간 이용하는 미디어로, 초등학생의 90.3%가 이용하고 있었고, 이들 중 43.5%는 매일 이용하고 있었다. 주중과 주말 하루 평균 2시간 이상 비학습용으로 유튜브를 시청하는 초등학생의 비율은 각각 23.8%, 29.3%로 나타났다. 초등학생이 가장 즐기는 유튜브 콘텐츠는 게임이다. 초등학생이 유튜브에서 가장 많이 이용하는 콘텐츠는 게임으로, 31%가 유튜브에서 게임 콘텐츠를 이용하고 있었다. 남학생의 92.3%는 실제 인터넷 게임을 한다고 응답하였고, 여학생도 네 명 중 세 명꼴로 게임을 한다고 응답하였다.

학부모의 절반 정도만이 특정 앱이나 프로그램을 통해 자녀의 스마트폰 이용을 관리하고 있었다. 제한모드를 설정하여 자녀가 유튜브를 통해

부적절한 콘텐츠를 이용하는 것을 사전에 방지하고 있는 부모의 비율은 절반에 미치지 못했다. 게임 이용을 무관심하게 방지하는 경우도 10%가량 되었다. 가정에서 자녀의 미디어 이용에 대해 적절히 지도하면 자녀의 미디어 이용 시간이 줄고, 스마트폰, 유튜브, 게임 등 특정 미디어에 대한 집착 경향성도 낮아졌다. 부모가 미디어를 과도하게 이용하면, 자녀의 미디어 이용 행태도 이를 닮는 것으로 나타났다. 부모의 경제 수준에 따라 자녀의 디지털 미디어 이용에서 격차가 발생하고 이로 인해 교육 격차가 발생할 수 있음을 확인하였다. 구체적으로, 거주 지역의 규모와 부모의 경제 수준에 따라 자녀의 소프트웨어 활용 능력에서 차이가 두드러졌다. 또 부모의 경제 수준에 따라 원격수업을 할 수 있는 시설, 장비, 공간 및 디지털 기기의 보유 정도에서도 큰 차이를 보였다. 조사에 참여한 학부모의 상당수는 자녀가 올바르게 미디어를 이용할 수 있도록 지도하려면 부모를 대상으로 한 미디어교육이 필요하다고 응답하였다.

초등학생 20명과 이들의 부모 20명을 대상으로 질적 면접조사를 하였으며, 나아가 3일치의 미디어 다이어리를 작성하도록 하여 이용 실태를 구체적으로 조사하였다. 부모들은 미디어가 자녀에게 미치는 긍정적 영향보다 부정적 영향을 더 크게 인식하고, 다양한 방식으로 자녀의 미디어 이용을 통제하고 있었다. 반면, 자녀는 자신의 미디어 이용에 대한 부모의 제재와 통제에 불만을 갖고 있었다. 초등학생들은 미디어를 친구와 소통하고 스트레스를 해소하며 즐거움과 재미를 만끽하게 해 주는 존재로 인식하고 있었다. 미디어 다이어리 작성은 부모와 자녀 모두에게 자신의 미디어 이용을 되돌아보게 하는 계기를 마련해주었다. 심층면접조사의 결과와 미디어 다이어리를 분석하여 초등학생의 미디어 이용 시간 및 이용 행태는 부모-자녀간의 유대감, 자녀의 오프라인 활동 수준에 크게 영향을 받는 것을 알 수 있었다.

초등학생의 건강한 미디어 이용 습관과 미디어 리터러시 함양을 위한 정책 방안을 마련하기 위해 총 152명을 대상으로 전문가 의견조사를

실시하였다. 계층적 분석 기법을 활용하여 관련 세부 정책의 상대적 중요도를 산출한 결과 “부모의 건강한 미디어 이용 습관”과 “교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고”가 최상위권을 차지하였다. 교사와 부모의 미디어 리터러시 역량 제고는 매우 중요한 정책이지만 지금까지의 정책의 성취 수준은 낮게 평가되었다. 한편 전문가들은 초등학생 연령대에서 미디어 이용이 본격화되고 교육적 효과가 가장 잘 발휘될 수 있으므로 초등교육에서부터 미디어교육이 체계적으로 시행될 필요가 있다고 보았다. 또한, 사후 대처나 규제 중심의 정책에서 벗어나 미디어를 선용하는 태도와 디지털 시민성을 키워줄 수 있는 정책적 노력이 강조되었다.

실증조사와 더불어 미디어교육 선진지인 영국, 미국, 핀란드, 호주의 미디어 교육 현황에서 벤치마킹할 사례를 선정하여 면밀히 분석하고, 한국 사회에 시사하는 정책적 함의를 모색하였다.

상술한 연구 결과를 바탕으로 연구진은 〈초등학생의 건강한 미디어 이용 습관과 미디어 리터러시 함양을 위한 제도적 기반 구축 및 교육 강화〉라는 정책 목표를 설정하고 4대 정책 추진방향과 세부 정책과제를 다음과 같이 제안하였다.

첫째, 청소년 미디어 리터러시 교육 활성화를 위한 제도적 토대를 마련해야 한다. 이를 위해 ① 디지털 미디어 리터러시 교육 활성화를 위한 근거법령을 마련하고, ② 국가교육과정에 미디어 리터러시를 적극 반영하고, ③ 보호주의 패러다임에서 디지털 시민성 증진을 중심으로 정책을 전환해야 한다. 둘째, 청소년 미디어 리터러시 교육을 강화해야 한다. 구체적으로 ① 인공지능 시대의 미디어교육, ② 유튜브 리터러시 교육, ③ 팬데믹 시대의 미디어 리터러시에 대한 교육이 강화되어야 한다. 셋째, 부모 교육 및 부모 - 자녀 간 유대감 증진을 위한 프로그램이 활성화되어야 한다. 세부적으로 ① 부모 대상 미디어교육을 강화하고, ② 부모와 자녀가 함께 하는 활동 프로그램을 활성화하고 ③ 부모와 자녀의 미디어 이용에 대한 성찰 활동을 지원해야 한다. 넷째, 미디어교육에 대한

인식을 제고하고 미디어교육을 활성화해야 한다. 이를 위해 ① 미디어교육의 활성화를 위한 공영방송의 역할을 강화하고, ② 미디어 교육기관으로서의 청소년활동시설의 위상을 재정립하고, ③ 학교 미디어교육을 체계적으로 시행해야 한다.

핵심어 : 미디어교육, 리터러시, 부모 교육, 스마트폰, 유튜브, 게임

연구요약

1. 연구목적

- 본 연구의 목적은 우리나라 청소년의 미디어 이용 실태를 파악하고 시행 중인 관련 정책을 진단하며 초등학생들의 올바른 미디어 이용 습관과 미디어 리터러시 함양을 위한 정책방안을 마련하는 데 있음.
- 급변하는 미디어 환경에서 자라나는 청소년이 주로 사용하는 매체와 그 매체를 통해 소비하는 콘텐츠가 청소년에게 어떤 영향을 끼치는지 그리고 건강한 미디어 이용 습관과 디지털 리터러시 함양을 위해 어떤 정책적 노력이 요구되는지에 대한 심층조사와 증거 기반의 정책 방안 마련을 시도한 연구가 필요함.
- 디지털 시대를 맞아 청소년 미디어 정책의 새로운 패러다임에 대한 사회적 요구가 커져감에 따라 연구진은 청소년 이용자 및 미디어의 특성을 고려한 맞춤형 정책 방안과 미디어의 역기능에 선제적으로 대처하고 순기능은 적극적으로 활용할 수 있는 역량을 키워주는 실효성 있는 정책 방안을 마련하기 위하여 2020년 초등학생 대상을 필두로 3년에 걸쳐 청소년 대상별 연구(1차 초등학생, 2차 중고등학생, 3차 학교밖청소년)를 순차적으로 진행할 예정임.
- 2020년 1차 연도 연구에서는 미디어 노출과 이용이 본격화되는 초등학생을 대상으로 이들의 미디어이용실태를 파악하고자 함. 더불어, 부모에 많이 의존하는 초등학교 아이들의 특성상 부모의 영향력이 클 것으로 예상돼 부모의 미디어이용행태나 중재방식, 양육방식, 미디어리터러시 수준 등을 탐구하고자 함.

2. 연구방법

● 문헌연구

초등학생들의 미디어문화와 미디어이용실태를 파악하기 위해 기존 연구와 미디어이용통계 자료를 검토함. 이를 통해 디지털세대, Z세대, 유튜브 세대로서의 청소년의 특성을 파악함. 더불어, 초등학교 미디어교육의 실태와 문제점을 고찰함.

● 정부정책담당자 자문

정부부처에서 추진하고 있는 청소년을 대상으로 한 미디어관련 정책을 파악하기 위해 관련 정책담당자 5명으로부터 서면자문을 받음. 자문내용은 각 부처에서 추진하고 있는 청소년 관련 미디어정책 및 향후 추진계획, 초등학생을 대상으로 한 미디어정책의 방향으로 구성되었음.

● 전문가 자문 및 정책실무협의회 개최

초등학생의 올바른 미디어 이용과 미디어 리터러시를 제고하기 위한 구체적인 정책방안 및 사례들을 파악하기 위하여 수시로 교사 및 미디어교육 전문가 등을 대상으로 자문회의를 실시하였으며, 청소년 미디어 관련 정책을 담당하는 여성가족부, 교육부 등 정부부처와 정책연구(실무)협의회를 수차례 개최하였음.

● 양적 설문조사

본 조사는 초등학교 4학년부터 6학년의 재학생을 대상으로 지역별/학년별 할당 표집을 통해 학생 2,723명과 학부모 2,530명을 조사했음. 즉 초등학생과 그들의 부모를 페어링(pairing)으로 함께 조사함. 질문지 내용은 주요 미디어 이용 시간, 초등학생이 상당한 시간을 할애하는 스마트폰, 유튜브, 온라인·모바일 게임에 대한 인식 및 이용 행태, 온라인 원격수업에 대한 인식 및 태도, 자녀의 미디어 이용에 미치는 부모의 영향력, 부모중재 방식, 특정 미디어 과의존·집착 경향성 등의 주제에 관한 것임.

● 부모/자녀 면접

본 연구는 가정 내에서 자녀의 미디어이용에 대한 부모의 중재가 어떻게 이뤄지는지를 심층적으로 파악하기 위해 부모 20명과 자녀 20명을 인터뷰 하였음. 부모의 경우 미디어이용중재 방식, 자녀의 미디어이용을 둘러싼 갈등, 부모를 대상으로 한 미디어교육경험, 자녀의 양육방식 등을 질문하였음. 자녀의 경우 미디어이용목적, 미디어의 의미, 부모의 중재방식에 대한 반응, 학교에서 받은 미디어교육내용 등을 질문하였음. 면접은 부모와 자녀 각기 따로 진행되었음. 부가적으로 본 연구는 연구 참여자의 미디어이용실태를 보다 구체적으로 파악하기 위해 부모와 자녀 각각 3일치의 미디어다이어리를 작성하도록 요청하여 총 19가정으로부터 다이어리를 받아 분석하였음.

● 전문가 조사

초등학생들의 미디어 이용에 관한 미래지향적이고 구체적인 정책 방안을 마련하기 위하여 미디어 및 미디어교육 학자, 연구자, 교사, 청소년 관련기관 현장전문가, 관련 부처 미디어정책 담당자 152명을 대상으로 온라인으로 의견조사를 실시하였음. 계층적 분석기법(AHP)을 활용, 청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 4대 주체(정부/지자체, 부모/가정, 학교/교사, 미디어 기업)별 정책의 상대적 중요도를 파악하였음.

● 해외사례 조사

본 연구의 일환으로 청소년 대상 미디어교육 선진지인 영국, 미국, 호주, 핀란드 등 4개 국가의 사례를 면밀히 분석하였음. 초등학생 연령의 청소년을 대상으로 매체의 건전한 이용 촉진과 오남용 예방 및 해결을 위하여 해외 선진지에서 추진 중인 정책사례들을 파악하고 한국사회에 벤치마킹할 사례를 발굴하였음.

3. 주요 연구결과

1) 양적 설문조사

- 초등학교 4~6학년생의 스마트폰 보유율이 87.7%로 나타났다. 스마트폰을 보유한 초등학교 다섯 명 중 세 명꼴로 하루에 2시간 이상 스마트폰을 사용하는 것으로 조사되었으며, 하루 평균 이용시간이 4시간 이상이라고 응답한 비율도 22%에 달했음.
- 스마트폰을 자신에게 없어서는 안 되는 매체로 인식하는 초등학교의 비율도 학년이 증가할수록 높아졌음. 초4는 22.8%, 초5는 35.4%, 초6은 43.0%로 증가세를 보였음. 스마트폰으로 가장 많이 하는 활동으로는 유튜브 시청(1위)과 모바일 게임(2위)으로 조사되었음.
- 초등학교 4명중 1명이상이 하루평균 2시간 유튜브를 시청하는 것으로 나타났고 학년이 높아질수록 유튜브 이용률이 증가하였음. 초등학교생은 유튜브에서 게임 관련된 콘텐츠를 가장 즐겨 보고, 그 뒤를 이어 코미디·예능 TV 프로그램과 음악·댄스 콘텐츠 순으로 이용률이 높게 나타났다.
- 학부모의 절반가량만이 특정 앱이나 프로그램을 통해 자녀의 스마트폰 이용을 관리하고 있었음. 제한모드를 설정하여 자녀가 유튜브를 통해 부적절한 콘텐츠를 이용하는 것을 사전에 방지하는 노력을 기울인다는 부모의 비율이 46%로 절반이 채 되지 않았음.
- 특히 초등학교 자녀의 미디어 이용에 부모의 영향력이 큰 것으로 나타났다. 가정에서 자녀의 미디어 이용을 적절하게 지도하면 자녀의 미디어 이용 시간이 줄고, 스마트폰, 유튜브, 게임 등 특정 미디어의 집착 경향성도 낮아졌음.
- 부모는 자녀의 지나친 미디어 사용으로 인한 중독, 유해 콘텐츠가 자녀의 정신 건강에 미치는 악영향에 상당한 우려를 표했음. 대부분의 부모들은 자녀의 미디어 이용 지도를 위해 부모교육이 필요하다는데 입을 모았음.

- 최근 코로나19의 여파로 원격수업이 이루어지면서 디지털 격차 이슈도 새롭게 대두되고 있음. 부모의 경제력과 교육수준에 따라 자녀의 디지털 격차와 교육격차가 발생할 수 있음을 확인함.

2) 면접조사

- 부모들은 아이들이 미디어를 이용하는 것을 보고 걱정스럽거나 우려스럽다는 반응을 많이 보였음. 특히 여자아이가 있는 가정의 경우 온라인을 통해 낯선 사람을 만나는 것을 매우 경계하였음. 많은 부모들의 걱정 중 하나는 아이들이 미디어를 장시간 사용할 경우 눈이 나빠지거나 살이 찌는 등 건강상의 문제가 많이 발생한다는 것임.
- 코로나 위기 상황으로 인해 아이들이 학교에 가지 않고 집에서 온라인수업을 듣는 경우가 많아 아이들의 미디어이용이 예전보다 훨씬 많아졌다고 호소하는 부모들이 많았음. 아울러, 부모와 자녀가 함께 집에서 보내는 시간이 많아 집에 따라 미디어이용을 둘러싼 갈등도 심화되었음.
- 부모의 중재는 제한적 중재가 우세를 보였음. 특히 앱을 사용하여 자녀의 미디어이용시간을 통제하는 경우가 많았음. 또한, 하루에 정해진 시간 동안에 이용하도록 규칙을 정해서 실천하는 경우도 자주 있었음. 대개 아이들은 약속해 놓은 정해진 시간을 끝낸 이후 부모의 허락을 받아 정해진 시간보다 좀 더 많이 이용하는 경향이 있었음.
- 많은 부모들이 아이가 스마트폰이나 다른 미디어를 이용하는 것과 관련하여 갈등경험을 호소하였음. 대부분 자녀들이 정해진 시간을 초과해 이용하거나 부모가 하지 말라고 이야기해도 계속 휴대전화를 붙잡고 있는 경우가 많아 갈등이 초래되었음.
- 비록 미디어교육을 받은 적이 없다고 말하는 부모들이 많았지만 응답자의 다수는 다양한 미디어교육을 받고 싶어 했음. 특히 자녀가 얼마나 미디어를

이용해야 적절한지, 갈등상황에서 아이와 어떻게 대화를 해야 하는지, 어떻게 아이 스스로 미디어이용을 통제할 수 있도록 해야 하는지를 알고 싶어 했음.

- 초등학생은 게임, 유튜브, 카톡 등을 즐겨 이용하였음. 특히 게임에 관한 이야기가 매우 많이 등장하였음. 이들은 유튜브 채널을 통해 방송된 게임에 흥미를 느껴 해당 게임을 즐기거나 유튜브를 통해 자기가 좋아하는 게임을 하는 것을 지켜보는 경우가 많았음.
- 초등학생에게 미디어의 의미는 재미있는 존재였음. 또한 없으면 매우 불편해질 수 있기에 일상생활에 없어서는 안 될 존재로 여김.
- 초등학생 자녀는 부모의 중재에 대해 다양한 반응을 보였음. 어떤 아이는 화가 난다고 했고 그대로 수긍하는 경우도 있었음. 초등학생 자녀는 대체로 부모님이 잔소리하면 더 미디어를 이용하고 싶다는 생각이 든다고 말했음.
- 미디어 다이어리는 부모와 아이들에게 자신들의 미디어이용을 되돌아보게 하는 계기를 만들어줬음. 즉 다이어리를 작성하다보니 생각했던 것보다 많은 시간을 미디어에 쓰고 있다고 느낌을 적은 부모와 자녀들이 많았음. 특히 아이들이 주말에 미디어를 더 많이 이용하는 것이 관찰되었음. 부모들은 아이가 밖에 나가서 노는 것이 자녀의 미디어이용을 줄이는 중요한 방안이 될 수 있다는 점을 강조하기도 했음.

3) 전문가 조사

- 초등생의 올바른 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위해 기여해야 할 4대 주체(정부/지자체, 교사/학교, 부모/가정, 미디어 기업)의 중요도는 1위: 부모·가정, 2위: 교사·학교, 3위 정부·지자체, 4위 미디어 기업 순이었음.
- 계층적 분석기법(AHP)을 활용하여 청소년 미디어 정책에 대한 상대적 중요도를 파악한 결과, 부모의 건강한 미디어 이용 습관과 교사의 미디어교육

관심과 교수역량 제고가 청소년의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양 및 제고를 위한 중요성 면에서 최상위권을 차지하였음.

- 청소년 미디어 정책의 중요도와 성취도를 분석한 결과에 따르면, 교사와 부모의 미디어 리터러시 역량 제고, 학교미디어교육의 체계적 이행, 미디어 교육 전문 교강사 양성 및 활용, 학교 미디어교육 제도화를 위한 법제 구축 및 준비가 중요도는 높으나 현재까지의 성취도는 상대적으로 낮은 수준을 보여 정책적 노력이 집중적으로 이루어져야할 영역으로 분석됐음.
- 다양한 미디어 리터러시 교육 중 저학년과 고학년 학생의 수준에 맞춰 커리큘럼이 개발될 필요가 있는 것으로 나타났음. 저학년에게는 네티켓·윤리의식, 과의존·중독 예방 교육, 개인정보 보호, 부적절한 콘텐츠 노출 방지, 미디어를 통한 자기표현과 소통 능력, 온라인에서 유용한 정보 찾는 능력을 함양할 수 있는 교육이 우선 이루어질 필요가 있음. 고학년은 이 같은 교육과 함께 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편견을 구분할 수 있는 능력과 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석 및 평가 능력을 함양토록 하는 교육이 집중적으로 이루어지는 것이 바람직함.
- 상당수 전문가들은 미디어교육이 가장 필요한 시기로 초등학교 저학년이나 중고등학교 시기가 아닌 초등학교 고학년을 꼽았음. 그 이유는 미디어 이용이 본격화되는 시기이면서 미디어교육 효과가 가장 잘 발휘될 시기라는 것 때문임.

4. 정책제언

1) 청소년미디어리터러시 교육 활성화를 위한 제도적 토대 마련

정책과제 1. 디지털 미디어 리터러시교육 활성화를 위한 근거 법령 마련

- 현재 각 부처는 특수목적교육법을 갖고 있음. 환경부(환경교육진흥법), 통일부(통일교육지원법), 기획재정부(경제교육지원법), 행정안전부(국민안전교육진흥기본법), 법무부(법교육지원법), 문화체육관광부(문화예술교육지원법), 농림축산식품부(식생활교육지원법) 등 각 부처에서는 정책 교육 및 홍보를 목적으로 개별 교육법을 제정하여 시행하고 있음. 문제는 디지털 미디어의 사회적 영향력이 막강해졌음에도 이에 대한 교육 근거 및 체계가 갖춰져 있지 않다는 것임.
- 따라서, 가칭 <디지털미디어 리터러시 교육에 관한 법률> 제정이 필요함. 관련 법률에는 종합계획의 수립, 청소년 의무교육, 일반 성인 교육 및 전문인력 양성, 전국 단위의 교육 체계 마련 등을 포함해야 함. 디지털미디어 리터러시의 주요 교육 내용으로는 기존의 디지털미디어 활용 교육에서 벗어나 디지털미디어를 비판적으로 이용할 수 있도록 하는 교육, 그리고 창의적 콘텐츠 생산을 위한 교육, 마지막으로 올바른 디지털 미디어 이용을 위한 디지털미디어 윤리 교육 등의 내용을 담아야 함.

정책과제 2. 국가교육과정에 미디어리터러시를 적극 반영

- 2015 교육과정의 핵심역량은 자기관리역량, 지식정보처리역량, 창의적 사고역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량 등 총 6가지임. 유튜브와 스마트폰에 익숙한 디지털 원주민인 초등학생들에게 미디어가 많은 영향

을 미치고 있는 작금의 상황을 고려하면 미디어 리터러시역량이 지능정보사회에 대비한 핵심역량으로 포함될 필요가 있음.

- 현재 2022 교육과정이 준비 중에 있음. 호주, 핀란드, 미국의 경우에서처럼 우리나라도 미디어리터러시를 적극적으로 2022 개정 교육과정에 반영할 필요가 있음. 즉 미디어리터러시역량이 교육과정총론에 미래사회의 핵심역량으로 설정됨으로써 미디어교육이 학교교과과정에 뿌리내리도록 해야 함.

정책과제 3. 보호주의 패러다임에서 디지털 시민성 증진 중심으로의 정책 전환

- 정부의 청소년 미디어 관련 정책은 여전히 규제 중심적이고 보호주의적 패러다임에 갇혀 있는 경향이 강함. 즉 청소년의 스마트폰 과의존이나 중독, 게임 과몰입, 유해매체노출 등을 예방하고 교육하기 위한 사업들이 많음. 하지만, 유네스코와 OECD 등은 디지털시민성을 강조하면서 청소년들이 디지털시대에 갖추어야 할 역량증진에 힘쓰고 있어 이러한 세계적 추세에 맞춰 정책을 펼치는 것이 중요함.
- 청소년의 디지털시민성을 함양하기 위해서는 온라인공간에서의 소통방식, 온라인정체성을 유지하고 관리해 나갈 수 있는 능력, 온라인 상에서 개인정보를 안전하게 관리하는 능력 등을 향상시킬 수 있는 교육이 필요함. 특히 최근 이슈가 되고 있는 혐오발언에 대한 대처요령이나 혐오발언의 효과나 확산배경 등에 대한 교육이 추진될 필요가 있음. 허위정보와 가짜뉴스가 범람하는 요즘에는 신뢰할만하고 진실성 있는 뉴스를 찾는 능력이 매우 필요함.

2) 청소년미디어리터러시교육 강화

정책과제 1. 인공지능시대의 미디어교육 강화

- 인공지능스피커, AI 번역기, AI 비서, 챗봇, 자율주행자동차 등 AI 기술을 접목한 디지털기기들이 우리 생활 속에 자리 잡고 있음. 특히 초등학생들의 경우 틱톡과 유튜브, 넷플릭스를 많이 이용하고 있는데 각 플랫폼마다 알고리즘에 기반한 추천 영상이 뜸. 이러한 추천 영상 위주로 이용 시 이와 유사한 콘텐츠들이 지속적으로 추천되기 때문에 다양한 콘텐츠에 노출되기가 쉽지 않음.
- 따라서, 학생들이 알고리즘의 작동원리를 비판적으로 이해하는 것이 중요함. 즉 틱톡이나 유튜브, 넷플릭스의 추천영상이 왜 뜨는지와 이것이 개인의 콘텐츠이용에 어떤 영향을 미치는지를 이해할 수 있도록 해야 함. 요컨대, 추천영상을 계속 보다 보면 개개인의 취향과 관심 일부에 한정된 영상만 볼 가능성이 있어 정보를 편식하게 될 위험이 있다는 것을 학생들은 알 필요가 있음. 또한, 추천영상기반의 알고리즘 작동은 오랫동안 이용자들을 해당 미디어에 붙잡아 놓을 가능성이 크기 때문에 해당기업의 상업적 이익과도 연관성이 있다는 것을 강조할 필요가 있음.

정책과제 2. 유튜브 리터러시 교육의 강화

- 현재 초등학생들은 디지털원주민으로서 유튜브 세대라고 해도 과언이 아닐 정도로 유튜브에 탐닉해 있음. 따라서, 학생들이 유튜브에 대해 올바르게 이해하고 이를 잘 활용할 수 있도록 하는 리터러시교육은 매우 중요함.
- 미디어리터러시의 본질은 비판적 사고를 기르는 데 있음. 현재 정치 채널을 비롯하여 유튜브의 다양한 채널에서 허위정보나 사실을 왜곡한 정보가 유포

되고 있음. 인터넷상에서 접하게 된 정보를 그대로 받아들이는 것이 아니라 여러 매체의 정보와 비교하여 판단하는 습관을 기르도록 해야 할 것임. 또한, 팩트체크 사이트 등을 통해 유튜브 정보가 사실인지 아닌지를 검증할 수 있는 능력을 함양시켜야 함. 기존의 미디어와 달리 유튜브의 채널들은 주로 개인방송 즉 1인 미디어에 가까움. 따라서, 엄격한 필터링 장치가 없어 허위정보나 가짜뉴스가 유포돼 확산될 가능성이 높음. 이러한 점을 학생들이 잘 인지할 수 있도록 비판적 리터러시 교육이 강화돼야 할 것임.

정책과제 3. 팬데믹 시대의 미디어 리터러시 교육 강화

- 코로나19라는 팬데믹 상황이 계속되면서 집에서 온라인으로 학습하는 시간이 늘어나면서 초등학생의 미디어의존도가 날로 심해지고 있음. 이런 상황에서 아이들의 학습에 대한 집중도가 약해지는 경우도 빈번히 나타나고 있고 게임이나 유튜브에 중독되는 현상도 심화되고 있음.
- 팬데믹 시대의 리터러시 교육에는 사람들의 불안과 공포를 이용한 허위정보나 가짜뉴스에 대한 비판적 이해, 특정지역이나 집단, 인종을 겨냥한 적대적 혐오표현에 대한 적절한 대처, 미디어이용에 대한 적절한 자기통제능력향상 등이 포함될 필요가 있음.

3) 부모교육 및 부모-자녀 간 유대감 증진

정책과제 1. 부모대상 미디어교육의 강화

- 본 조사결과 대부분의 부모들(80.9%)은 초등학생 자녀의 올바른 미디어 이용 지도를 위한 부모 교육이 필요하다는 데 동의하였음. 하지만, 현재 부모가 참여할 수 있는 미디어관련 프로그램은 인터넷이나 스마트폰중독관련 상담

프로그램이나 치유캠프가 대다수를 차지하고 있음.

- 현재 코로나위기 국면에서 부모를 대상으로 오프라인 교육을 하는 것은 쉽지 않은 상황임. 또한 많은 부모들이 직장에서 일을 하기 때문에 정해진 시간과 장소에서 교육을 하는 것은 실효성이 거의 없다고 할 수 있음. 실제로 본 연구의 연구결과에서도 나타났듯이, 부모들은 부모교육이 오프라인보다 온라인상에서 이뤄지는 것을 선호한다고 답한 비율이 46.8%로 부정답변(20.2%)보다 배 이상 높았음. 따라서, 부모들을 대상으로 한 온라인교육이 강화될 필요가 있음. 특히 주말시간대에 줌을 이용한 교육이나 상담도 활성화돼야 할 것임.

정책과제 2. 부모와 자녀가 함께 하는 활동프로그램 활성화

- 본 연구결과 부모가 아이들과 함께 바깥활동을 하는 경우 미디어이용시간이 줄어드는 경향이 관찰됐음. 반면, 아이들이 집에서 많은 시간을 보내는 경우 미디어에 대한 의존은 더욱 심해졌음. 특히 코로나위기라는 상황 속에서 아이들이 집에서 많은 시간을 보내며 미디어 이용 시간이 늘어나며 시력 저하나 비만 등 건강상의 문제 또한 초래하고 있음.
- 코로나19 팬데믹이 지속되고 있지만 청소년시설이나 학교를 중심으로 부모와 자녀가 함께 활동하고 소통할 수 있는 소규모단위의 프로그램은 지속돼야 함. 서울의 한 청소년문화의집은 캠핑장비를 설치해 놓고 부모와 자녀가 야외캠핑을 체험할 수 있도록 해 반응이 좋았다고 함. 이러한 대면활동 외에도 코로나위기상황을 맞아 비대면활동이 활성화될 필요가 있음. 가령, 보드 게임, 공예활동, 가족티셔츠만들기 등 가족이 가정에서 함께 체험할 수 있는 키트를 활용해 보는 것도 좋은 방안임.

정책과제 3. 부모와 자녀의 미디어 이용에 대한 성찰 활동

- 자녀의 미디어 이용에 대한 일방적이거나 강압적인 제재보다는 스스로의 미디어 이용에 대한 성찰을 바탕으로 한 지도가 바람직함. 미디어 다이어리는 부모와 자녀로 하여금 자신의 미디어 이용시간과 목적을 다시 한 번 되돌아보게 하는 성찰의 기회를 제공함.
- 부모와 자녀가 함께 미디어 다이어리를 작성해보도록 온·오프라인 미디어 다이어리를 제공하고 작성요령이나 활용방법, 기대효과 등을 교육할 필요가 있음. 미디어 다이어리 스마트폰 앱을 만들어 자동측정 기능과 함께 자신의 미디어 이용에 대한 기능적·심리적 만족도를 누적하여 기록한 데이터베이스를 구축한다면 본인 또는 자녀의 미디어 이용에 대한 성찰과 자녀교육에 유용한 자료로 활용될 수 있음.

4) 미디어교육 인식제고 및 활성화

정책과제 1. 미디어교육의 활성화를 위한 공영방송의 역할 강화

- 영국의 BBC, 호주의 ABC, 핀란드의 Yle, 미국의 PBS 방송 등 공영 방송은 시민의 미디어 리터러시 증진 및 학교 교육 현장에서 활용될 수 있는 실제적인 미디어 교육 자료 개발을 위해 중요한 역할을 담당하고 있음.
- 국내의 공영방송 또한 1) 미디어교육에 필요한 정보 제공, 2) 학교와 연계해 학생들이 방송을 체험할 수 있는 기반을 조성, 3) 미디어 제작 경험이 풍부한 인력을 활용하여 학교나 시청자미디어센터 등에 미디어교육 강사를 파견하는 역할, 4) 공공성을 기반으로 미디어 리터러시 교육의 중요성을 국민들에게 홍보하고 각인시키는 역할을 해야 함.

정책과제 2. 미디어교육기관으로서의 청소년활동시설 위상 강화

- 핀란드의 경우 학교뿐 아니라 도서관, NGO, 청소년센터에서 청소년대상 미디어교육이 활발하게 이뤄지고 있음. 따라서, 미디어교육저변확대를 위해서는 국립중앙청소년수련원 같은 국립시설에서 미디어교육을 주도적으로 추진할 필요가 있음.
- 국립청소년시설의 경우 우주(국립청소년우주센터), 농생명(국립청소년농생명센터), 해양(국립청소년해양센터)으로 특화돼 있지만 미디어체험, 제작, 비판적 이해교육을 아우를 수 있는 특화된 공간과 프로그램은 없는 상황임. 따라서, 국립중앙청소년수련원에 미디어교육을 체험할 수 있는 시설과 프로그램을 만들 필요가 있음. 더구나 유튜브나 틱톡의 확산으로 인공지능 알고리즘에 대한 중요성이 강조되고 있지만 청소년시설에서 이를 다루는 기관은 드문 상황임. 청소년지도자의 보수 교육 시 인공지능과 관련한 미디어교육을 강화할 필요가 있고 청소년시설 또한 인공지능시대의 비판적 미디어교육 강화 프로그램을 활성화 할 필요가 있음.

정책과제 3. 학교미디어교육의 체계적 시행

- ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’과 ‘교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고’가 초등학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위해 필요한 가장 중요한 정책으로 파악되었음. 그러나 학교 미디어교육의 시행 수준은 기대수준에 못 미쳐 개선이 필요함.
- 미디어 이용이 본격화되는 시기이자 교육효과가 가장 잘 발휘될 시기인 초등학생에게 미디어교육을 체계적으로 시행하는 것이 중요함. 이를 위해 교수역량 제고를 위한 교사연수와 학교미디어교육 통합지원 포털을 구축하여 온오프라인 교육이 지속적으로 이루어질 필요 있음. 초등학생들에게 교과연계형

방식으로 미디어교육 수업을 정기적·체계적으로 제공할 수 있는 제도와 교수·학습자료 및 시설·장비 인프라 구축을 위한 정책적 노력이 요구됨.

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구: 초등학생

연구보고 20-R17

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적	3
2. 연구추진체계	6
3. 연구내용	9
4. 연구방법	12

II. 청소년 미디어 이용 현황과 정책

1. 초등학생 미디어 문화 및 이용 현황	19
2. 초등학생 미디어 이용 및 교육의 문제점	30
3. 청소년 미디어 정책	43
4. 요약 및 시사점	71

III. 초등학생 및 학부모 대상 설문조사

1. 조사 개요	77
2. 초등학생의 미디어 이용 현황 및 특징	89

3. 학교 미디어교육 및 학교 원격수업	160
4. 심층분석: 초등학생 미디어 이용 행태 요인 및 효과 ·	176
5. 요약 및 시사점	210

IV. 부모·자녀 면접조사

1. 조사 개요	217
2. 부모 면접 결과	228
3. 자녀 면접 결과	252
4. 미디어 다이어리 분석	259
5. 소결	274

V. 전문가 의견조사

1. 조사 개요	281
2. 계층적 분석기법(AHP)을 활용한 청소년 미디어 정책 조사	286
3. 청소년 미디어 정책의 중요도-성취도 분석(IPA)	298
4. 미디어 리터러시 교육 정책	304
5. 요약 및 시사점	318

VI. 정책제언

1. 정책 방향 및 정책 방안 수립 절차	323
2. 정책의 목표 및 추진방향	327
3. 정책 목표 및 추진 방향에 따른 세부 추진 과제	329
4. 초등학생 미디어 이용 관련 정책 과제 추진 로드맵 ·	354

참고문헌	357
------------	-----

부 록

1. 초등학생 미디어 이용실태 조사 설문지(초등학생용) ·	374
2. 초등학생 자녀의 미디어 이용에 관한 학부모 설문지(학부모용)	388
3. 초등학생 학부모 및 자녀 면접 질문지	400

4. 미디어 다이어리	403
5. 전문가 의견조사 질문지	413
ABSTRACT	425

표 목차

표 I-1 설문조사 개요	13
표 I-2 면접조사 개요	14
표 I-3 전문가 의견조사 개요	15
표 II-1 응답자 특성별 관심/흥미 있는 주제가 있을 때 가장 많이 이용하는 경로	23
표 II-2 초등학생 희망직업 변화(2009년, 2015년, 2019년) 상위 20개	26
표 II-3 학교급에 따른 SNS 서비스별 이용률(중복응답)	28
표 II-4 민주시민 육성을 위한 미디어 리터러시	34
표 II-5 디지털 리터러시 능력	36
표 II-6 교과수업에서 가르치거나 활용하는 디지털 리터러시 기능·기술 유형(교사)	39
표 II-7 학교에서 배우고 싶은 리터러시 교육	40
표 II-8 학교에서의 디지털기기 사용빈도 하위항목별 비교	41
표 II-9 미디어중독 예방 및 교육 등을 위한 지원 관련 규정	46
표 II-10 1차, 2차 종합계획 주요 내용	50
표 II-11 시청자미디어재단의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황 ..	53
표 II-12 시청자미디어재단의 아동·청소년 대상 향후 추진 미디어 정책 ..	58
표 II-13 교육부 미디어교육관련 사업	59
표 II-14 한국언론진흥재단의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황 ..	61
표 II-15 한국정보화진흥원 디지털과익존대응팀의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황	64
표 II-16 한국정보화진흥원 디지털윤리팀의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황	64
표 II-17 2020년 계층별 인터넷윤리교육 현황	67
표 II-18 한국정보화진흥원 디지털과익존대응팀의 청소년 대상 향후 추진 미디어 정책	68

표 II-19 한국정보화진흥원 디지털윤리팀의 아동·청소년 대상 향후 추진 미디어 정책	68
표 II-20 여성가족부 주요 미디어 정책 현황	70
표 III-1 초등생 및 학부모 대상 설문조사 문항 내용 및 출처	79
표 III-2 조사 설계 및 조사 방법	85
표 III-3 초등학생 응답자 분포표	87
표 III-4 부모 응답자 분포표	88
표 III-5 초등학생의 성별, 학년별, 경제수준별, 미디어이용 가정지도 적절성별, 지역규모별 스마트폰 보유율	91
표 III-6 초등학생의 성별, 학년별, 경제수준별, 미디어이용 가정지도 적절성별, 지역규모별 하루 평균 스마트폰 이용 시간	92
표 III-7 초등학생의 경제수준, 미디어이용 가정지도 적절성별, 거주지역별 스마트폰 보유율 및 4시간 이상 이용률	93
표 III-8 초등학생의 스마트폰 이용 기능 및 주중/주말 평균 이용 시간(1순위, 1+2순위)	94
표 III-9 학부모의 스마트폰 이용 기능 및 주중/주말 평균 이용 시간(1순위, 1+2순위)	95
표 III-10 초등학생의 스마트폰 과의존/집착 정도(2013년, 2020년) ..	97
표 III-11 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 스마트폰 과의존/집착 정도 긍정응답(④그렇다+⑥매우 그렇다) 결과	98
표 III-12 학부모의 자녀 스마트폰 이용에 대한 중재 방식	103
표 III-13 초등학생의 학습용/비학습용 주중/주말 유튜브 이용 시간 ..	108
표 III-14 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 주말 비학습용 유튜브 이용 시간	108
표 III-15 초등학생의 유튜브 콘텐츠 주제별 이용률	109
표 III-16 초등학생의 유튜브 시청 방식	112
표 III-17 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 수준별 ‘나는 유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편이다’ 응답 결과 ..	116
표 III-18 초등학생의 유튜브 집착 경향성	116
표 III-19 초등학생의 학년별, 미디어이용 가정지도 수준별 ‘원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다’ 응답 결과	118
표 III-20 초등학생의 학년별, 미디어이용 가정지도 수준별 ‘유튜브 이용을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’ 응답 결과	119

표 III-21	초등학생의 유튜브 집착 경향성에 따른 유튜브 시청방식	120
표 III-22	초등학생의 유튜브 집착 경향성에 영향을 미치는 요인	121
표 III-23	초등학생의 유튜브 혜택에 대한 동의 수준	134
표 III-24	학부모의 자녀 유튜브 이용에 대한 중재 방식	136
표 III-25	초등학생의 온라인/모바일 게임 이용 시간	139
표 III-26	초등학생의 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기	141
표 III-27	학부모의 자녀 게임 이용에 대한 중재 방식	148
표 III-28	초등학생의 게임 이용에 대한 부모 중재 방식	149
표 III-29	초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '디지털 기기를 사용할 때 나는 시간가는 줄 모른다' 응답 결과	152
표 III-30	초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '평소 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다' 응답 결과	153
표 III-31	초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '인터넷은 내가 관심 있는 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이다' 응답 결과	155
표 III-32	초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 'SNS 등 온라인상에서 다른 사람들을 만나고 소통하는 것은 전반적으로 내 삶에 유익하다' 응답 결과	156
표 III-33	초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 디지털기기를 좋아한다' 응답 결과	158
표 III-34	초등학생의 온라인 공간에서의 비행 경험률	159
표 III-35	미디어 리터러시 교육 세부내용별 경험률, 관심/흥미 있는 교육, 필요/중요한 교육	161
표 III-36	학부모의 미디어교육 시행 방법에 대한 동의 수준	163
표 III-37	초등학생의 성별, 학년별, 경제수준별 '우리 집은 원격수업을 위한 장비와 시설이 잘 갖춰져 있다' 응답 결과	166
표 III-38	학부모의 연령대, 경제수준, 학력별 '나는 자녀가 원격수업을 원활하게 받을 수 있도록 능숙하게 디지털 기기를 다룰 줄 안다' 응답 결과	168
표 III-39	학부모의 자녀 학교 원격수업 시행 시 단점/어려움에 대한 동의 수준	169
표 III-40	학부모의 경제수준 및 학력별 디지털 기기 활용능력 한계에 따른 어려움	170

표 III-41	학부모의 경제수준 및 학력별 원격학습을 위한 컴퓨터/인터넷 등 시설/장비 확보의 어려움	170
표 III-42	학부모의 경제수준 및 학력별 원격학습을 위한 적절한 공간 확보의 어려움	171
표 III-43	컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 경제 수준에 따른 디지털 격차	172
표 III-44	컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 지역 규모에 따른 디지털 격차	173
표 III-45	디지털 기기 및 인터넷 서비스 보유: 경제 수준에 따른 디지털 격차	174
표 III-46	학부모-자녀 간 미디어 이용시간 상관관계 그룹 간 비교	179
표 III-47	부모중재 유형과 자녀의 스마트폰 이용	183
표 III-48	부모중재 유형과 자녀의 유튜브 이용	186
표 III-49	부모중재 유형과 자녀의 게임 이용	188
표 III-50	매체 유형별 부모중재 상관관계	190
표 III-51	제한적 중재 유형과 적극적 중재 유형 그룹 통계	193
표 III-52	부모 관심도에 따른 미디어 리터러시 수준	196
표 III-53	유튜브 사용 경로와 목적에 따른 이용행태	199
표 III-54	미디어 리터러시 교육이 유튜브 정보탐색 기능 활용에 미치는 영향	202
표 III-55	스마트폰 사용시간에 따른 T 검정	206
표 III-56	유튜브 사용시간에 따른 T 검정	206
표 III-57	게임 이용시간에 따른 T 검정	207
표 III-58	가정/커뮤니티 환경 및 미디어 이용 시간과 가정행복/폭력성향	209
표 IV-1	면접 질문지	222
표 IV-2	부모 배경 정보	225
표 IV-3	부모의 중재 방식	236
표 V-1	전문가 의견조사 개요	282
표 V-2	응답자 분포표	285
표 V-3	주체별 중요도 분석 결과	287
표 V-4	부모·가정의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석 결과	288
표 V-5	교사·학교의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석 결과	290
표 V-6	정부/지자체의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석결과	292
표 V-7	미디어 기업의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석 결과	293

표 V-8 최종 중요도 분석 결과	295
표 V-9 중요도-성취도 IPA 분석결과	298
표 V-10 초등 저학년-고학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과	306
표 V-11 초등 저학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과 (전체, 교사 출신 그룹)	308
표 V-12 초등 고학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과 (전체, 교사 출신 그룹)	309
표 V-13 청소년의 인터넷·스마트폰 역기능 해소 정책의 시행 수준 평가	310
표 V-14 청소년을 대상으로 이루어지는 미디어교육의 시행 수준	311
표 V-15 학교 미디어교육에 대한 의견_학교 미디어교육의 필요성 및 시행 방식의 동의 수준	312
표 V-16 학교 미디어교육에 대한 의견_미디어교육에 대한 학생/교사의 관심도	313
표 V-17 학교 미디어교육에 대한 의견_미디어교육 시행을 위한 제반사항	314
표 V-18 미디어교육 집중 시행이 필요한 학년·연령대	317
표 V-19 미디어교육 집중 시행이 필요한 학년·연령대 선택 이유	317
표 VI-1 디지털 시민성 구성요소	333
표 VI-2 정책 추진 과제 요약	354

그림 목차

그림 Ⅰ-1. 연차별 연구추진계획	7
그림 Ⅰ-2. 연구추진체계	9
그림 Ⅱ-1. 초등학생 응답자의 온라인 동영상 플랫폼 이용 콘텐츠	22
그림 Ⅱ-2. 연도별 10대 청소년 스마트폰 과의존위험군 비율 추이 ...	31
그림 Ⅲ-1. 설문조사 흐름도	78
그림 Ⅲ-2. 초등학생의 스마트폰 보유율	90
그림 Ⅲ-3. 초등학생의 ‘휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다’ 응답 결과(2020년)	97
그림 Ⅲ-4. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘내 휴대전화가 울린다고 자주 착각한다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	98
그림 Ⅲ-5. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘휴대전화를 집에 두고 나오면 불안하다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	99
그림 Ⅲ-6. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다’ 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	99
그림 Ⅲ-7. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다’ 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	100
그림 Ⅲ-8. 초등학생의 스마트폰 이용제한 프로그램/앱 설치율	101
그림 Ⅲ-9. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 스마트폰 이용제한 프로그램/앱 설치율	102
그림 Ⅲ-10. 학부모의 자녀 스마트폰 소지 및 이용을 허락하지 않는 이유	104
그림 Ⅲ-11. 학부모의 자녀 스마트폰 개인 소지 및 이용 허락 예상 시기	104

그림 Ⅲ-12. 초등학생의 유튜브 이용률	106
그림 Ⅲ-13. 초등학생의 일주일 평균 유튜브 이용일수	106
그림 Ⅲ-14. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 유튜브 이용률	107
그림 Ⅲ-15. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주로 시청하는 편이다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	113
그림 Ⅲ-16. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 보고 싶은 내용이나 주제를 유튜브 검색창으로 검색하여 시청하는 편이다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	114
그림 Ⅲ-17. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 구독하고 있는 채널에서 제공하는 동영상을 주로 시청하는 편이다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	114
그림 Ⅲ-18. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편이다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	115
그림 Ⅲ-19. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	117
그림 Ⅲ-20. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '유튜브 이용을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	119
그림 Ⅲ-21. 초등학생의 '나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다' 응답 결과	122
그림 Ⅲ-22. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	123
그림 Ⅲ-23. 초등학생의 '구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할만하다' 응답 결과	124
그림 Ⅲ-24. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할만하다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과 ..	124

그림 Ⅲ-25. 초등학생의 '나는 전반적으로 텔레비전 정보/뉴스보다 유튜브의 정보를 더 신뢰하는 편이다' 응답 결과	125
그림 Ⅲ-26. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 전반적으로 텔레비전 정보/뉴스보다 유튜브의 정보를 더 신뢰하는 편이다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	125
그림 Ⅲ-27. 초등학생의 '나는 유튜브하는 것이 가족과 여행하는 것보다 더 좋다' 응답 결과	126
그림 Ⅲ-28. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 유튜브하는 것이 가족과 여행하는 것보다 더 좋다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	127
그림 Ⅲ-29. 초등학생의 '나는 유튜브하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다' 응답 결과	127
그림 Ⅲ-30. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 유튜브하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	128
그림 Ⅲ-31. 초등학생의 '나는 유튜브 하는 것이 텔레비전 시청하는 것보다 더 좋다' 응답 결과	129
그림 Ⅲ-32. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 유튜브 하는 것이 텔레비전 시청하는 것보다 더 좋다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	129
그림 Ⅲ-33. 초등학생의 '나는 유튜브 하는 것이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다' 응답 결과	130
그림 Ⅲ-34. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 유튜브 하는 것이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	130
그림 Ⅲ-35. 초등학생의 '나의 장래희망은 유튜버가 되는 것이다' 응답 결과	131
그림 Ⅲ-36. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나의 장래희망은 유튜버가 되는 것이다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	132
그림 Ⅲ-37. 초등학생의 '나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다' 응답 결과	132
그림 Ⅲ-38. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	133

그림 Ⅲ-39. 초등학생의 유튜브 혜택에 대한 동의 수준	134
그림 Ⅲ-40. 초등학생의 최근 한 달간 온라인/모바일 게임 이용률	137
그림 Ⅲ-41. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 최근 한 달간 온라인/모바일 게임 이용률	138
그림 Ⅲ-42. 초등학생의 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기(초등학교 입학 전)	139
그림 Ⅲ-43. 초등학생의 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기 ...	140
그림 Ⅲ-44. 초등학생의 '온라인/모바일 게임은 스트레스 해소나 여가생활에 도움을 준다' 응답 결과	142
그림 Ⅲ-45. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '온라인/모바일 게임은 스트레스 해소나 여가생활에 도움을 준다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	142
그림 Ⅲ-46. 초등학생의 '온라인/모바일 게임은 친구관계에 도움이 된다' 응답 결과	143
그림 Ⅲ-47. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '온라인/모바일 게임은 친구관계에 도움이 된다' 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	143
그림 Ⅲ-48. 초등학생의 '온라인/모바일 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접하게 된다' 응답 결과	144
그림 Ⅲ-49. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '온라인/모바일 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접하게 된다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	145
그림 Ⅲ-50. 초등학생의 '처음 마음 먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다' 응답 결과	146
그림 Ⅲ-51. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '처음 마음 먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	146
그림 Ⅲ-52. 초등학생의 '게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다' 응답 결과	147
그림 Ⅲ-53. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 '게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다' 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과	147
그림 Ⅲ-54. 초등학생의 '디지털 기기를 사용할 때 나는 시간가는 줄 모른다' 응답 결과	152

그림 Ⅲ-55. 초등학생의 '평소 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다' 응답 결과	153
그림 Ⅲ-56. 초등학생의 '인터넷은 내가 관심있는 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이다' 응답 결과	154
그림 Ⅲ-57. 초등학생의 'SNS 등 온라인상에서 다른 사람들을 만나고 소통하는 것은 전반적으로 내 삶에 유익하다' 응답 결과 ..	156
그림 Ⅲ-58. 초등학생의 '나는 새로운 디지털 기기나 앱을 발견할 때 몹시 흥분된다' 응답 결과	157
그림 Ⅲ-59. 초등학생의 '나는 디지털기기를 좋아한다' 응답 결과 ..	158
그림 Ⅲ-60. 미디어 리터러시 교육 세부내용별 경험률, 관심/흥미 있는 교육, 필요/중요한 교육	161
그림 Ⅲ-61. 학부모의 미디어교육 시행 방법에 대한 동의 수준	164
그림 Ⅲ-62. 초등학생의 '나는 실제 교실에서 친구들과 함께 수업하는 것보다 원격수업 방식이 더 좋다' 응답 결과	165
그림 Ⅲ-63. 초등학생의 '나는 원격수업이 지식습득 면에서 교실수업보다 더 도움이 된다고 생각한다' 응답 결과 ..	165
그림 Ⅲ-64. 초등학생의 '우리 집은 원격수업을 위한 장비와 시설이 잘 갖춰져 있다' 응답 결과	166
그림 Ⅲ-65. 학부모의 '나는 자녀가 교실에서 대면수업 받는 방식보다 원격수업 방식을 더 선호한다' 응답 결과	167
그림 Ⅲ-66. 학부모의 '나는 자녀의 지식 습득면에서 원격수업이 교실 대면수업보다 더 도움이 된다고 생각한다' 응답 결과 ..	167
그림 Ⅲ-67. 학부모의 '나는 자녀가 원격수업을 원활하게 받을 수 있도록 능숙하게 디지털 기기를 다룰 줄 안다' 응답 결과	168
그림 Ⅲ-68. 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 경제수준에 따른 디지털 격차	172
그림 Ⅲ-69. 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 지역 규모에 따른 디지털 격차	173
그림 Ⅲ-70. 디지털 기기 및 인터넷 서비스 보유: 경제 수준에 따른 디지털 격차	175
그림 Ⅳ-1. 면접 절차	223
그림 Ⅳ-2. 미디어 다이어리(위: 자녀 13, 아래: 자녀 16)	260
그림 Ⅳ-3. 미디어 다이어리(자녀 15, 부모 15)	261
그림 Ⅳ-4. 미디어 다이어리(부모 6, 자녀 6)	261
그림 Ⅳ-5. 미디어 다이어리(부모 8, 자녀 8)	262

그림 IV-6. 미디어 다이어리(부모 7, 자녀 7)	262
그림 IV-7. 미디어 다이어리(자녀 18)	263
그림 IV-8. 미디어 다이어리(자녀 17)	265
그림 IV-9. 미디어 다이어리(자녀 7)	267
그림 IV-10. 미디어 다이어리(자녀 20)	269
그림 IV-11. 미디어 다이어리(자녀 14)	271
그림 IV-12. 미디어 다이어리(자녀 14)	273
그림 IV-13. 미디어 이용을 둘러싼 부모와 자녀의 갈등 양상	275
그림 V-1. 주체별 중요도 결과(전체)	287
그림 V-2. 부모가정의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체) ..	288
그림 V-3. 교사학교의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체) ..	290
그림 V-4. 정부/지자체의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체) ..	292
그림 V-5. 미디어 기업의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체) ..	294
그림 V-6. 최종 중요도 결과	297
그림 V-7. 중요도-성취도 IPA 분석결과(전체)	300
그림 V-8. 중요도-성취도 IPA 분석결과(교사 출신 그룹)	302
그림 V-9. 중요도-성취도 IPA 분석결과(비교사 출신 그룹)	303
그림 V-10. 초등 저학년-고학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과	305
그림 V-11. 우리나라 학교 미디어교육이 활성화되지 못한 장애 요인(1순위)	315
그림 V-12. 우리나라 학교 미디어교육이 활성화되지 못한 장애요인(1+2순위)	316
그림 VI-1. 조사 분석결과와 주요 내용 및 시사점	325
그림 VI-2. 초등학생 미디어 이용 관련 정책 목표, 추진 방향, 추진 과제 ..	328
그림 VI-3. 인공지능시대의 리터러시 교육 내용	335
그림 VI-4. 개인방송 리터러시 영역	337
그림 VI-5. 코로나 19를 이겨내는 미디어리터러시 백신 10가지	340
그림 VI-6. 부모교육 내용	344
그림 VI-7. 미디어교육활성화를 위한 공영방송 역할	350

○———— 제1장 서론

- 1. 연구의 배경과 목적
- 2. 연구추진체계
- 3. 연구내용
- 4. 연구방법



1. 연구의 배경과 목적

정보통신기술(ICT)의 발달과 디지털 미디어의 편재로 인하여 미디어 환경이 급변하고 있다. 스마트폰의 보급 등으로 청소년들의 매체 이용시간은 기성세대의 그것과 비교할 수 없을 정도로 크게 증가하였다. 한 개 이상의 미디어를 동시에 이용하는 멀티태스킹 능력은 청소년들이 기성세대에 비해 매우 월등하다. 변화된 미디어환경에 따라 청소년들은 미디어의 단순한 소비자의 위치에 머무는 것이 아닌 프로슈머로서 역할을 하며 다양한 참여, 활동, 소통을 적극적으로 하고 있다.

이 과정에서 긍정적인 효과뿐만 아니라 다양한 부작용(예: 사이버 불링, 저작권 침해, 명예훼손, 과의존 등)이 청소년의 건강한 성장과 건전한 청소년 문화에 부정적인 영향을 미치기도 한다. 일례로, 저연령 청소년의 디지털미디어 이용이 증가함에 따라 각종 오남용 현상이 두드러지게 나타나고 있다. 과학기술정보통신부와 한국정보화진흥원(2017, 2018, 2019)이 매년 발표하는 <스마트폰 과의존 실태조사> 결과에 따르면, 3~9세의 스마트폰 과의존위험군이 꾸준히 증가 추세에 있다(2016년 17.9% → 2017년 19.1% → 2018년 20.7% → 2019년 22.9%).

텍스트보다 영상에 익숙한 초등학생들에게 유튜브가 상당한 인기를 얻고 있다. 디지털 원주민이라 일컬어지는 이들에게 정보 검색을 위해 유튜브를 이용하는

* 이 장은 배상률 연구위원이 작성하였음.

것은 당연하고 익숙한 일이다. 유튜브를 통해 게임하는 방법을 배우기도 하고 음악을 듣기도 하며 화장하는 방법을 터득하기도 한다. 또한 최근에는 짧은 영상인 틱톡이 초등학생들에게 인기를 얻고 있다. 재미있는 동영상을 쉽게 만들 수 있어서 많은 학생들이 틱톡에 영상을 올리며 친구들과 공유하고 있다. 이처럼 유튜브나 틱톡 같은 동영상 플랫폼의 발달은 영상과 이미지에 익숙한 초등학생의 새로운 라이프 스타일과 문화를 만들어 내고 있다.

가족 및 친족의 유대관계가 약화되는 환경에서 청소년의 삶에 미디어가 차지하는 영향력은 커져가고 있다. 우리나라 청소년들은 자신의 삶에 미치는 미디어의 영향력을 미국, 중국 등 주요 국가의 청소년들보다도 상대적으로 높게 평가하고 있는 것으로 조사되었다(배상률, 2015a). 발달심리학자인 Bronfenbrenner가 규정한 미시체계의 핵심 요소인 부모, 가정이 아동·청소년의 발달에 미치는 영향력이 줄어든 만큼 그 빈틈을 미디어가 채우고 있음을 시사하는 대목이다.

디지털 원주민(digital natives)과 디지털 이주민(digital immigrants)이란 개념을 만든 미국의 Prensky(2001)는 21세기를 사는 청소년과 기성세대의 두드러진 차이점은 디지털기술의 빠른 보급에 기인한 것이라고 지적하며 청소년들은 기성세대와는 다른 생활양식과 사고 체계를 갖고 있기에 이에 부합하는 교육방식이 필요하다고 강조하였다.

지난 20세기 말엽 제3차 산업혁명이라 일컫는 ‘디지털 혁명’으로 개인용 컴퓨터(PC), 인터넷, 정보통신기술(ICT)의 개발과 보급이 급속도로 이루어졌다. 그러나 엄밀히 들여다보면, 출생시기부터 성장과정까지 디지털 기기를 보편적으로 사용하여 디지털 문화에 익숙한, 진정한 ‘디지털원주민’이란 정체성의 표상은 지금의 청소년들이다. 제3차 산업혁명의 대표적인 산물인 스마트폰의 보유율을 보더라도 2011년까지 전체 인구의 다섯 명 중 한 명꼴에 지나지 않던 것이 2014년에 네 명 중 세 명, 2019년 전체 인구의 90% 가량이 스마트폰을 보유하는 것으로 조사되었다(정보통신정책연구원, 2019; 방송통신위원회, 2019). 최근 조사에 따르면,

일상생활에서 가장 필수적인 매체가 스마트폰이라고 응답한 10대 청소년의 비율이 87.0%로 나타났는데, 이는 30대 이상 기성세대에 비해 월등히 높은 수치이다(방송통신위원회, 2019).

이렇듯 급변한 미디어 환경에서 자라나는 청소년이 주로 사용하는 매체와 그 매체를 통해 소비하는 콘텐츠가 청소년에게 어떤 효과를 발휘하는지에 대해 심층적으로 조사하고 증거에 기반하여, 건강한 미디어 이용 습관과 디지털 미디어 리터러시 함양을 위한 정책 방안을 마련하려는 시도가 지금까지 제대로 이루어지지 않았다. 지금까지 게임, 스마트폰 등 특정 미디어의 이용 실태에 대한 개별적 파악이 관련 부처별로 각각 이루어져왔으나 초등학생을 대상으로 매체이용 현황을 종합적·심층적으로 파악하려는 시도는 사실상 없었다. 학계 또한 미디어가 청소년에게 미치는 부정적 효과에 중점을 둔 연구가 주를 이룬 반면 매체의 능동적·창의적 활용과 리터러시 증진이란 영역을 상대적으로 소홀히 다루었다는 평가를 받고 있다. 청소년 미디어 정책 역시 청소년의 미디어 오남용에 초점을 맞춰왔다. 일각에서는 우리나라의 청소년 미디어 정책이 청소년을 둘러싼 최근의 미디어환경에 적절히 대응하지 못하고 있다는 비판을 제기하고 있다. 변화된 매체환경, 생애주기별 매체이용행태의 특성, 청소년 미디어 레퍼토리 유형, 매체효과의 긍정적·부정적 기능을 종합적으로 고려한 미래지향적 정책대응방안의 마련이 매우 필요한 시점이다.

전반적으로 국내 청소년 미디어 이용 관련 정책이 사후대처 및 규제 중심적이고 부처 간 분절적 정책 시행에 따른 비효율성으로 학계와 현장의 비판이 이어지고 있다. 디지털 시대를 맞아 청소년 미디어 정책에 대한 새로운 패러다임에 대한 사회적 요구가 커져만 가고 있다. 이에 따라, 연구진은 과거의 정책 패러다임에서 탈피하여 청소년 이용자 및 매체의 특성을 고려한 맞춤형 정책 방안과 미디어의 역기능에 선제적으로 대처하고 순기능은 적극적으로 활용할 수 있는 역량을 키워주는 실효성 있는 정책 방안을 마련하기 위하여 2020년 초등학생 연구를 필두로 3년에 걸쳐 청소년 대상별 연구를 순차적으로 진행할 예정이다.

2. 연구추진체계

[그림 I-1]은 3년에 걸쳐 진행되는 본 연구의 연차별 추진 계획을 정리한 것이다. 대상별 맞춤형 정책 마련을 위하여 초등학생, 중·고등학생 연령대의 청소년, 학교밖청소년을 대상으로 순차적으로 연구가 진행될 예정이다. 1차년도인 2020년에는 미디어의 노출이 본격화되기 시작하는 초등학생을 연구대상으로 정하였다. 이는 디지털 미디어 이용의 저연령화가 두드러지는 상황에서 미디어교육 등 체계적이고 실효성 있는 미디어정책을 통해 올바른 미디어 이용 습관과 미디어 리터러시를 초등학생 시기부터 키워줄 필요성에 따른 것이다. 2차년도에는 미디어이용량이 급증하는 반면 부모의 중재 및 통제를 벗어나 미디어의 오남용이 두드러지는 시기인 중·고등학생 연령대의 청소년을 대상으로 하였으며, 마지막 3차년도에는 학교밖청소년, 중도입국청소년 등 미디어 소비가 상대적으로 높은 반면, 공교육의 대상이 아닌 청소년을 대상으로 연구가 이루어질 계획이다.

2020년도 초등학생을 대상으로 한 연구에서는 우선, 청소년 미디어 정책 관련 문헌 및 정책현황을 분석할 예정이다. 여성가족부, 과학기술정보통신부, 교육부 등 관련부처의 보고서와 국내외 학술 논문을 분석하였다. 또한, 관련 부처별로 현재 시행 중이거나 시행 예정인 청소년 미디어 정책을 고찰하였다.

초등학생을 대상으로 양적·질적 조사를 통해 다음의 내용들을 파악하였다: ① 스마트폰, 게임, 유튜브, 텔레비전 등 주요 매체별 이용 시간 및 빈도; ② 스마트폰, 유튜브, 게임에 대한 인식 및 이용 행태; ③ 미디어 과의존·집착 경향성 실태 및 요인; ④ 미디어교육 및 학교원격수업에 대한 현황 및 인식; ⑤ 디지털 격차. 이들의 부모를 대상으로 양적·질적 조사를 통해 부모중재 및 가정환경 변인이 자녀의 미디어 이용 행태에 미치는 영향과 청소년 미디어 정책 관련 의견을 파악하였다.

1차년도 (2020년)	목적	• 매체이용의 저연령화 및 미디어 정책의 효과성을 고려했을 때, 미디어의 노출이 본격화되기 시작하는 초등학생들을 대상으로 한 체계적인 정책마련이 필요함.
	내용	• 초등학생 및 학부모 대상 미디어 이용 행태 및 효과 관련 설문조사 및 분석 • 청소년, 학부모, 현장전문가 대상 심층면접조사 및 분석 • 영국, 호주 등 미디어교육 선진지 해외정책사례 조사 • 조사 결과를 바탕으로 정책방향과 과제 도출
	방법	• 문헌연구, 설문조사(초등학교 재학생 및 학부모), 면접조사, 전문가 의견조사
▼		
2차년도 (2021년)	목적	• 사춘기가 본격화되는 십대청소년들의 미디어이용행태는 부모의 중재 및 통제를 벗어나 미디어의 오남용이 두드러지는 시기인 동시에 능동적·창의적인 미디어 활용을 통한 사회참여, 정보획득, 소통, 여가 선용이 활발히 이루어질 때임. 이들을 연령별, 미디어 레퍼토리별, 성별로 유형화한 분석을 통해 맞춤형 정책방안을 마련할 필요성이 제기됨.
	내용	• 중고등학교 재학생 등 10대 청소년 및 학부모 대상 미디어 이용 행태 및 효과 관련 설문 및 분석 • 청소년, 학부모, 현장전문가 대상 심층면접 실시 및 분석 • 해외 미디어 정책 벤치마킹 사례 조사 • 조사 결과를 바탕으로 정책방향과 과제 도출
	방법	• 문헌연구, 설문조사(중·고등학교 재학생 및 학부모), 면접조사, 사례조사
▼		
3차년도 (2022년)	목적	• 학교밖청소년, 중도입국청소년 등은 1, 2차년도에서 살핀 재학생들에 비해 전반적인 미디어 이용량이 월등히 많은 반면, 학교, 가정으로부터의 미디어 이용에 관한 적절한 중재 및 교육이 이루어지지 않는 경우가 많아 이들 처한 환경을 고려한 맞춤형 정책 마련이 필요함. • 이들을 위한 학교 울타리 밖에서의 미디어 리터러시 제고 및 미디어 오남용 방지를 위한 체계적 정책방안 마련이 필요함.
	내용	• 학교밖청소년, 중도입국청소년 등 정규학교 비재학 중인 청소년 대상 미디어 이용 행태 및 효과 관련 설문 및 분석 • 각계 전문가 풀을 구성하여 청소년 미디어 정책 방안 마련 • 조사 결과를 바탕으로 정책방향과 과제 도출
	방법	• 문헌연구, 면접조사, 설문조사, 사례조사, 전문가 의견조사

그림 1-1. 연차별 연구추진계획

미래지향적 청소년 미디어 정책방안을 마련하기 위하여 청소년 미디어교육의 선진지로 평가받는 영국, 호주, 미국, 핀란드를 대상으로 사례를 면밀히 파악하고 분석하여 청소년의 올바른 미디어 이용습관 및 미디어 리터러시 제고에 관한 시사점과 정책적 함의를 모색하였다. 정책 사례의 피상적인 소개에 그치지 않고, 관련 정책이 효과를 발휘하도록 하는 해당 국가의 법과 제도, 교육환경, 사회 환경 등의 배경 요인을 파악하고 정책의 효과적 이행을 위한 추진체계를 파악하였다. 우리 정부와 사회가 벤치마킹할 필요가 있다고 판단되는 해당 국가 내 일선 학교에서 초등학생들을 대상으로 이루어지는 프로그램, 활동 내용, 콘텐츠 등을 구체적으로 담았다.

마지막으로, 150여명의 전문가 그룹을 대상으로 의견조사를 수행하여 청소년 미디어 이용 관련 정책의 이행수준을 진단하였으며, 초등학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양 및 제고를 위해 필요한 세부 정책의 중요도를 파악하였다. 초등학생을 대상으로 미디어교육을 체계적으로 시행하기 위한 구체적인 방식에 대한 의견을 구하였다. 전문가 의견조사는 청소년과 학부모를 대상으로 한 양적·질적 조사와 함께 증거 기반 정책 방안 마련에 핵심적인 역할을 하였다.

[그림 I -2]는 상술한 연구 추진 계획에 대한 추진체계를 정리한 것이다.



그림 1-2. 연구추진체계

3. 연구내용

1) 저연령 청소년 미디어 이용 실태 및 추세에 관한 선행연구 고찰

최근의 미디어 환경과 한국의 교육 시스템을 고려한 실효성 있는 정책방안을 도출하기 위해서 정부 부처와 연구기관들의 조사결과를 종합적으로 살펴보았다. 여성가족부의 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사(여성가족부, 2018), 과학기술정보통신부·한국인터넷진흥원의 인터넷이용실태조사(과학기술정보통신부, 한국인터넷진흥원, 2019), 과학기술정보통신부·한국정보화진흥원의 스마트폰 과의존 실태 조사(과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원, 2018), 한국언론진흥재단의 10대 청소년미디어이용조사(한국언론진흥재단, 2019a), 정보통신정책연구원의 한국미

디어패널조사(정보통신정책연구원, 2019), 방송통신심의위원회의 어린이·청소년 인터넷 개인방송 이용실태조사(방송통신심의위원회, 2018) 등 관련 부처 및 산하기관 차원에서 특정 영역의 청소년의 미디어 이용에 관한 실태조사가 이루어져왔다. 다만, 상술한 실태조사들은 청소년의 유해환경에 초점을 맞춰 이루어진 조사이거나(예: 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사), 특정 미디어에 제한된 조사이거나(예: 스마트폰 과의존 실태조사), 전체 연령을 대상으로 하여 저연령 청소년의 제한된 샘플수로 조사결과의 일반화에 제약이 있거나(예: 한국미디어패널조사), 초등학생을 제외한 10대 청소년을 대상으로 한 연구(예: 어린이·청소년 인터넷 개인방송 이용실태조사) 등으로 초등학생 청소년의 미디어 이용실태를 심층적으로 파악하는데 있어 한계가 있다. 그럼에도 불구하고, 관련 보고서 및 논문들은 본 연구의 일환으로 실시한 설문조사의 문항 작성에 유용한 참고자료로 활용되는 등 디지털 원주민의 미디어 이용에 대한 현황 파악에 긍정적으로 기여하였다.

2) 청소년 미디어 이용 관련 정책 고찰

청소년 미디어 이용에 관한 정부 차원의 법과 제도에 대한 종합적인 분석을 하였다. ‘청소년 보호법’에 기반한 청소년의 유해매체물에 대한 여성가족부, 방송통신위원회 등 관련 부처에서 담당하는 각종 정책과 프로그램을 진단하고 최근의 미디어 환경과 한국사회 현실을 적절히 반영한 정책개선방안을 본 보고서에 제시하였다. 최근 교육부를 중심으로 학교 미디어교육의 중요성이 대두되고 있으며, 실제로 관련 연구와 사업이 최근 활발하게 진행되고 있다. 미디어의 순기능은 적극적으로 활용하고, 역기능에는 능동적으로 대처하며 미디어 콘텐츠에 대한 비판적·분석적 태도를 키워줄 수 있는 미디어교육의 필요성이 그 어느 때보다 강조되는 오늘날의 현실에서 미디어교육의 체계적 시행을 위한 정책방안을 구체적으로 제시하였다.

3) 초등학생의 미디어 이용 특징 및 효과 분석

본 연구는 단순히 청소년의 미디어 이용 실태 파악에 그치는 것이 아닌 특정 미디어 이용에 관한 요인 및 특정 미디어 이용에 따른 효과를 파악하는데 주안점을 두고 있다. 이를 위하여 국내외 발표된 선행연구를 면밀히 고찰하였다. 이와 함께, 본 연구의 일환으로 이루어진 초등학생과 이들의 부모를 대상으로 이루어진 설문 조사 결과를 각종 통계기법을 활용해 미디어 이용 요인과 효과에 대하여 심층적으로 분석하였다. 특히, 본 조사에서는 설문에 참여하는 초등학생의 부모도 함께 조사가 이루어져 부모의 인구배경학적 요인 및 부모 중재 요인이 자녀의 미디어 이용 행태에 어떻게 작용을 하는지를 효과적으로 파악할 수 있었다. 또한, 최근 온라인 원격학습을 계기로 학교 현장의 이슈로 대두되고 있는 디지털 격차(digital divide) 및 미디어 리터러시 교육에 관한 시의성 있는 연구가 함께 이루어졌다.

4) 초등학생의 미디어 이용 관련 정책방안 및 과제 도출

이 연구에서는 최근의 미디어 환경 변화를 고려하여 사후 대처나 보호주의적 접근을 벗어나, 청소년 개개인이 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 선제적으로 대응하고, 부처 간 유기적으로 협업하여 종합적으로 대응할 수 있는 청소년 미디어 정책을 개발하고자 한다. 이를 위해 국내외 문헌연구, 설문조사, 심층면접조사, 해외사례조사, 전문가 의견조사, 관계 부처와의 정책실무협의회 등을 통해 파악한 내용들을 바탕으로 저연령 청소년의 미디어 이용과 관련한 정책방안과 세부 과제를 도출하였다. 초등학생들이 디지털 시민성을 갖추고, 주체적·창의적인 미디어 프로슈머(prosumer)로 성장할 수 있도록 지원하는 다양한 정책 방안을 마련하여 본 보고서의 6장에 담았다.

4. 연구방법

1) 문헌연구

이 연구에서는 청소년의 미디어 이용 현황 및 관련 정책에 대한 선행 연구들을 분석하고 이론적 배경을 검토하기 위하여 문헌 연구를 실시하였다. 문헌분석을 위해 여성가족부, 교육부, 방송통신위원회, 과학기술정보통신부 등 관련부처의 보고서 및 국내외 우수 저널에 발표된 연구논문 등을 면밀히 살펴보았다. 초등학생들의 미디어 이용 현황을 중심으로 이들의 미디어 문화를 살펴보고, 초등학생의 미디어 오남용에 따른 다양한 문제점을 파악하였다. 또한, 우리나라 청소년 미디어 관련 정책 현황과 문제점을 파악하였다.

2) 양적 연구

초등학교 재학 연령의 청소년들을 대상으로 미디어 이용 실태 및 특징에 대한 설문조사를 수행하였다. 본 조사는 초등학교 4학년부터 6학년의 재학생을 지역별·학년별로 할당 표집하여 총 2,700여명을 대상으로 이루어졌다. 본 조사가 가지는 차별성으로 초등학생과 그들의 부모를 페어링(pairing)으로 함께 조사가 이루어진 점을 들 수 있다. 초등학생들은 매체 이용 행태에 있어 상대적으로 부모의 영향을 크게 받는 연령대이기에 이들의 미디어 이용에 대한 정확한 분석을 위하여 학부모 조사가 병행되는 것이 필요하다. 주요 매체의 미디어 이용 시간, 초등학생이 상당한 시간을 할애하는 스마트폰, 유튜브, 온라인·모바일 게임에 대한 인식 및 이용 행태, 온라인 원격수업에 대한 인식 및 태도, 자녀의 미디어 이용에 미치는 부모의 영향력, 부모중재 방식, 특정 미디어 과의존·집착 경향성 등 다양한 주제에 대한 분석이 이루어졌다.

표 1 -1 설문조사 개요

구 분	내 용
모집단	전국의 초등학교 4~6학년 학생 및 학생별 부모(보호자) 1인
표집틀	2019년 교육통계연보
표본 수	학생 2,723명 및 학부모 2,530명
조사 학교수	전국 17개 시·도 총 115개교
표집방법	다단계층화집락표집
조사 방법	- 학생: 학교 접촉 후 조사원 방문하여 집단 면접 조사 진행 - 학부모: 학생 통해 설문지 학부모에게 전달 - 학생 및 학부모 자기기입 방식으로 설문조사 응답
실사 기간	2020년 9월-10월

3) 심층면접

본 연구의 일환으로 초등학생 연령의 청소년 및 그 학부모를 대상으로 심층면접 조사를 진행하였다. 이들에 대한 심층면접조사는 양적 설문조사만으로 파악하기 어려운 맥락적 상황과 구체적 이슈의 탐색을 위해 필요한 조사 방법이다. 특히 중·고등학생이나 후기 청소년들에 비해 상대적으로 접근성이 낮고 연구 수행이 어려워, 초등학생 대상 미디어 이용에 대한 선행 연구가 충분하지 않은 현 상황에서 더욱 유효한 방법이다(Creswell, 2010). 심층면접에 참여한 자녀와 부모를 대상으로 주중과 주말 최소 하루씩 포함된 총 3일치의 미디어다이어리를 작성하여 제출토록 하였다. 연구진은 하루를 새벽(0시~5시), 오전(6시~11시), 오후(12시~17시), 저녁 - 밤(18시~23시)으로 구분하고 각 시간별 15분 단위로 칸을 구성한 미디어 다이어리를 제작하여 심층면접에 참여한 자녀와 부모에게 나누어주고, 자녀와 부모가 각각 작성한 다이어리는 우편을 통해 취합하였다. 참여자들이 하루 동안 미디어를 이용한 내용을 기록하고 소감을 작성하도록 함으로써 면접조사만으로 알기 어려운 미디어 이용 행태를 보다 구체적으로 파악하고 그 맥락을 고려하여 이해하는 데 큰 도움이 되었다.

표 1 -2 면접조사 개요

주요 요소	내용
조사대상	초등학생 총 20명; 학부모 총 20명
선정방법	임의표집
조사내용	매체별 이용 실태, 문제적 이용 요인, 미디어 효과, 정책 요구사항 등
조사방법	심층면접
조사시기	2020년 10월-11월

4) 해외사례조사

본 연구의 일환으로 청소년 대상 미디어교육 선진지인 영국, 미국, 호주, 핀란드 4개 국가의 사례를 면밀히 분석하였다. 초등학생 연령의 청소년을 대상으로 매체의 건전한 이용 촉진과 오남용 예방 및 해결을 위하여 해외 선진지에서 추진 중인 정책사례들을 파악하고 한국사회에 적용할 수 있는 벤치마킹 사례를 발굴하였다. 이를 위해 현지 사정에 밝은 집필진을 구성하여 각국의 관련 정책을 분석하게 하였고, 나아가 해당 국가의 미디어교육 권위자와 인터뷰를 수행하도록 하였다. 이를 통해 한국사회에 던지는 시사점과 정책적 함의를 모색하였다.

5) 전문가 의견조사

상술한 조사결과들을 바탕으로 초등학생들의 미디어 이용에 관한 미래지향적이고 구체적인 정책 방안을 마련하기 위하여 미디어 및 미디어교육 학자, 연구자, 교사, 청소년 관련기관 현장전문가, 관련 부처 미디어정책 담당자 등을 대상으로 의견조사를 실시하였다. 계층적 분석기법(AHP)을 활용, 청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 4대 주체(정부/지자체, 부모/가정, 학교/교사, 미디어 기업)별 정책의 상대적 중요도를 파악하였다. 이와 함께, 중요도-성취도 분석(Importance-Performance

Analysis) 기법을 활용하여 청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 정책의 중요도와 성취도 수준을 제시하였다. 또한, 미디어교육 시행을 위한 현상 진단과 함께 관련 정책 마련을 위한 의견조사가 이루어졌다. 본 조사에 참여한 전문가의 대부분은 미디어 및 청소년 미디어교육 관련 전문가들로, 본 연구의 연구진이 수년간 관련 연구 과정에서 축적한 전문가 명단과 전국미디어리터러시교사협회(KATOM) 회원 명단을 통해 모집하였다. 총 152명이 온라인 조사로 이루어진 전문가 의견조사에 참여하였다.

표 1-3 전문가 의견조사 개요

주요 요소	내용
조사대상	미디어 및 미디어교육 관련 전문가 152명
선정방법	임의표집
조사내용	청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 정책의 중요도, 성취도, 정책 시행방식 등
조사방법	온라인 조사
조사시기	2020년 11월-12월

6) 전문가 자문 및 정책실무협의회

분야별 전문가들로 자문단을 구성하여 양적·질적 조사 문항 개발부터 관련 정책 방안 마련까지 일련의 과정에서 이들의 분야별 지식과 정보를 활용하고 이들로부터 제시된 의견이 충분히 논의되고 연구에 반영될 수 있도록 하였다. 초·중·고등학교의 올바른 미디어 이용과 미디어 리터러시를 제고하기 위한 구체적인 정책방안 및 사례들을 파악하기 위하여 수시로 자문회의를 실시하였으며, 청소년 미디어 관련 정책을 담당하는 여성가족부, 교육부 등 정부부처와 정책연구(실무)협의회를 수차례 개최하였다.

○ — 제2장 청소년 미디어 이용 현황과 정책

- 1. 초등학교 미디어 문화
및 이용 현황
- 2. 초등학교 미디어 이용
및 교육의 문제점
- 3. 청소년 미디어 정책
- 4. 요약 및 시사점



청소년 미디어 이용 현황과 정책*

1. 초등학생 미디어 문화 및 이용 현황

주요 내용

- 현재의 초등학생은 Z세대이자 유튜브에 친숙한 세대로 규정할 수 있음.
- Z세대는 새로운 플랫폼에 대한 적응력이 빠르고 수많은 정보의 홍수 속에서 자신들이 원하는 정보를 빠르게 찾아내는 능력도 뛰어난 집단임.
- 또한 이들은 태어났을 때부터 디지털기기에 익숙해 온 디지털원주민으로 온라인공간에서 많은 시간을 보내고 유튜브를 통해 정보를 검색하고 있음.
- 한국언론진흥재단이 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 초중고생 2,363명을 대상으로 조사한 바에 의하면, 초등학생들은 SNS 가운데 틱톡과 페이스북을 가장 많이 이용하였음.
- 유튜브의 인기 때문에 1인 크리에이터를 희망하는 초등학생들의 비율이 최근 급증하고 있음.
- 이처럼 초등학생들은 문자보다는 영상이나 이미지에 익숙해 틱톡이나 짧은 영상콘텐츠에 탐닉하는 경향이 있음.

1) 모바일·디지털 세대

2010년을 전후로 확산된 스마트폰은 일상생활에 많은 변화를 가져왔다. 스마트

* 1, 2절은 이창호 선임연구위원, 3절은 이정림 연구위원과 이창호 선임연구위원이 함께 집필함.

폰 하나만 있으면 언제 어디서든지 정보를 찾을 수 있으며 타인과 소통할 수 있다. 즉 모바일 세상에 살고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 청소년들은 많은 시간을 스마트폰 이용에 소비하고 있다. 이런 점에서 현재의 초등학생은 모바일세대로 볼 수 있다.

정보통신정책연구원(2018)의 2018 패널조사자료에 따르면, 초등학교 저학년은 37.8%, 고학년은 81.2%가 스마트폰을 보유하고 있는 것으로 조사됐다. 중고등 학생의 경우 응답자의 95.5%가 스마트폰을 가지고 있었다. 이 조사에서 초등학생이 스마트폰을 통해 가장 많이 이용하는 애플리케이션은 게임(36.1%)으로 나타났고 메신저(18.2%), 동영상(13.9%), 책/만화(11.0%)가 뒤를 이었다. 중고등학생의 경우 메신저(24.8%)가 가장 많았으며 게임(18.4%), 책·만화(15.1%), SNS(12.4%) 순이었다.

현재의 초등학생들은 또한 태어났을 때부터 디지털기기에 익숙해 온 Z세대의 범주에 속한다. Z세대는 1997년부터 2012년까지 출생한 세대로 1981년부터 1996년까지 출생한 세대인 밀레니얼세대의 뒤를 이어 탄생한 세대이다(Dimock, 2019). 밀레니얼세대가 청소년기부터 IT 기술을 경험했다면 Z세대는 유년시절부터 스마트폰을 사용하고 유튜브를 즐기면서 성장한 세대이다(대학내일20대연구소, 2018). 따라서 이들은 스스로 영상을 제작하면서 계속 새로운 것을 만들고 새로운 일에 도전해 그 분야에서 스타가 되고 싶어 한다(한국마케팅연구원, 2017). 또한 Z세대는 Y세대(1980년대 중반~1990년대 중반 출생)를 잇는 세대로 빠른 시간 안에 많은 정보를 소화할 수 있고 대부분 디지털기술을 활용하여 소비하며 일과 삶의 균형을 중요시한다(김동심, 주경희, 김주현, 2019). 더불어 모바일결제 등 디지털 기술을 이용한 결제에 편안함을 느끼며 모바일 폰으로 세상과 소통하는데 익숙해 있다(오수연, 2018). 이처럼 Z세대는 새로운 플랫폼에 대한 적응력이 빠르고 수많은 정보의 홍수 속에서 자신들이 원하는 정보를 빠르게 찾아내는 능력도 뛰어난 집단이다(강민정, 정은주, 조해운, 2020).

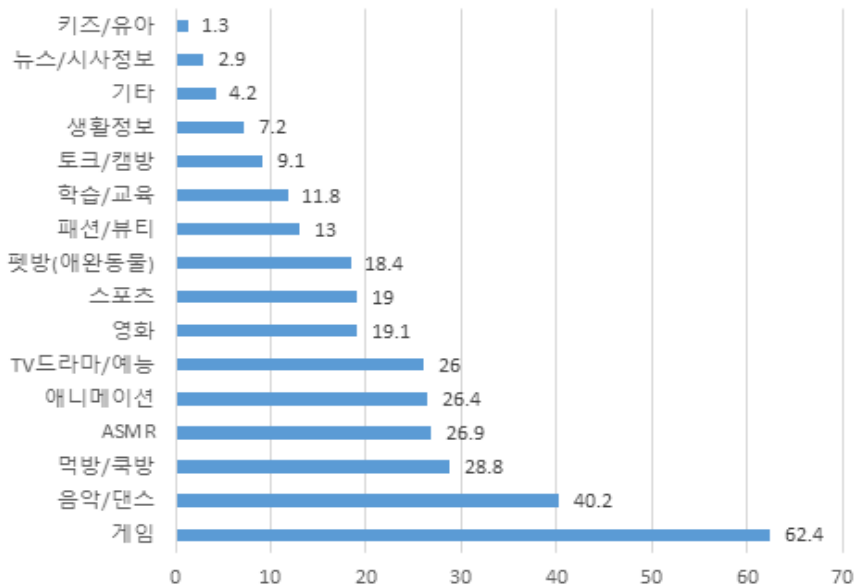
이처럼 현재의 초등학생들은 어렸을 때부터 디지털기기에 익숙해진 세대로 오프라인보다는 온라인에서 많은 시간을 보내고 있으며 온라인공간에 친숙한 세대로 볼 수 있다. 한 조사결과, 초등학생의 스마트폰 사용량은 주당 30.4시간으로 나타났으며 중고등학생은 38.6시간으로 조사됐다(바른ICT연구소, 2018). 즉 초등학생들은 하루에 대략 4시간가량 스마트폰을 사용하고 있는 셈이다. 이들은 주로 엔터테인먼트와 게임을 즐겼으며 중고등학생의 경우 이 두 가지 외에도 소셜 미디어를 즐겨 사용하였다.

2) 유튜브에 친숙한 세대

초등학생들은 유튜브를 통해 정보를 얻고 콘텐츠를 생산하는 세대이다. 이들은 유튜브를 편안하게 접근할 수 있는 미디어로 인식하였고 자신이 운영하는 채널의 구독자 수가 늘기를 원했으며 다른 사람들이 자신이 올린 댓글에 ‘좋아요’를 많이 누르기를 바랐다(김아미, 2018). 또한 학교숙제를 위해 자료를 조사하거나 자신이 즐겨하는 게임의 전략을 알아보기 위해 유튜브를 통해 검색하기도 했다. 요즘 청소년들에게는 팔로워가 얼마나 많은지와 좋아요나 별풍선 누른 숫자가 얼마나 되는지에 따라 자신의 존재감이 평가된다(김대진, 2020).

한국언론진흥재단(2019a)이 청소년을 대상으로 미디어이용현황을 조사한 결과, 여러 온라인 동영상 플랫폼 가운데 유튜브 이용이 가장 높았다. 즉 지난 1주일 간 온라인 동영상 플랫폼을 이용한 적이 있다고 응답한 이들 (초 78.0%, 중 92.0%, 고 91.7%) 가운데 초등학생의 96.1%, 중학생 98.9%, 고등학생 98.9%가 유튜브를 이용한 적이 있다고 답했다. 네이버 TV는 2위를 차지했는데 초등학생 13.3%, 중학생 23.3%, 고등학생 34.7%가 이를 이용한다고 응답했다. 이처럼 동영상 플랫폼 중에는 유튜브가 청소년들에게 단연 인기를 끌고 있다. 이 조사에 따르면, 초등학생들은 온라인 동영상 플랫폼을 통해 게임(62.4%)을 가장 많이 이용하였고 음악

/댄스(40.2%), 먹방/쿡방(28.8%), ASMR(26.9%), 애니메이션(26.4%), TV 드라마/예능(26.0%) 순으로 높은 이용률을 보였다(한국언론진흥재단, 2019a). ASMR(Autonomous Sensory Meridian Response)은 자율감각쾌락반응을 의미하는 것으로 청각 등 인간의 감각에 호소함으로써 심리적 안정감이나 기분 좋은 쾌감 등 감정적 경험을 유발하는 영상콘텐츠를 의미한다(강미정, 조창환, 2020). 반면, 시사/정보는 2.9%에 불과했고 학습/교육 콘텐츠도 11.8%로 비교적 낮았다. 이 같은 결과는 학생들이 유튜브 등을 통해 유용한 정보를 얻기보다는 흥미 위주의 콘텐츠나 자극적인 내용을 즐긴다는 것을 암시해주고 있다.



* 출처: 한국언론진흥재단(2019a). 2019 10대 청소년미디어이용조사. 58쪽. <표 2-21>의 내용 중 초등학생 집단의 비율을 제시함.

그림 II-1. 초등학생 응답자의 온라인 동영상 플랫폼 이용 콘텐츠

아이스크림에듀가 2019년 전국 초등학생 27,317명을 대상으로 유튜브 이용실

태를 조사한 결과, ‘매일 유튜브를 본다’고 응답한 비율이 32.3%였으며 ‘전혀 보지 않는다’고 답한 비율은 12.4%에 그쳤다(헤럴드경제, 2019.4.4.). 가장 좋아하는 유튜브 영상분야는 게임방법/게임소개였으며 장난감/놀이소개, 개그/웃긴 영상, 댄스/음악 순이었다. 유튜브를 보는 가장 큰 이유는 ‘좋아하는 크리에이터 영상을 보는 것이 좋아서’와 ‘관심 있는 분야의 영상을 찾아볼 수 있어서’였다.

초등학교 고학년 238명을 대상으로 조사한 결과, 응답자의 15.6%가 하루에 3시간 이상 유튜브를 본다고 답했으며 단지 13%가 유튜브를 거의 보지 않는 것으로 조사됐다(이진경, 김근영, 2019). 유튜브 이용 시 응답자의 64%가 집중하여 영상을 시청하였고 동영상을 보면서 댓글을 올리거나 새로운 동영상을 올리는 경우도 16.8%에 달했다.

유튜브는 초등학생들에게 중요한 검색 도구이다. 이들이 관심이 있거나 흥미 있는 주제가 있을 때 가장 많이 이용하는 경로는 유튜브와 같은 온라인 동영상 플랫폼으로 나타났고 포털 및 검색엔진이 그 뒤를 이었다(한국언론진흥재단 보도자료, 2020.1.6.). 반면, 고등학생의 경우 포털 및 검색엔진을 가장 많이 이용하였다.

표 II-1 응답자 특성별 관심/흥미 있는 주제가 있을 때 가장 많이 이용하는 경로

내용	전체 (2,363)	초등학생 (762)	중학생 (746)	고등학생 (855)
온라인 동영상 플랫폼	37.3	50.3	34.0	28.4
포털 및 검색엔진	33.6	29.7	28.6	41.4
SNS	21.3	8.2	31.3	24.2
이용자 기반의 지식생산 사이트	5.5	6.8	4.3	5.5
인공지능 스피커	1.4	2.7	1.5	0.3
기타	0.9	2.2	0.3	0.2

* 출처: 한국언론진흥재단 보도자료(2020.1.6.). 관심주제 있을 때 초등학생은 ‘동영상’ 찾고 고등학생은 ‘포털’ 찾아. 6쪽.

일례로, 여학생들은 유튜브를 통해 주로 화장하는 방법을 배우고 있다. 여자 청소년의 절반가량이 초등학교 때부터 화장을 하는 것으로 나타났는데 이들이 화장을 배우는 주 경로는 유튜브인 것으로 조사됐다(뉴스토마토, 2017.6.19.). 유튜브의 경우 화장법, 화장 트렌드 등 재미있고 개성 있는 영상을 제공함으로써 초등학생들이 화장을 재미있고 쉽게 따라할 수 있어서 인기가 좋다(이호정, 오희선, 2019).

유튜브는 시민들의 정치사회화에도 많은 기여를 하고 있다. 19대 대선기간 중 유튜브에서 정치동영상을 이용한 경험에 있는 유권자를 대상으로 조사한 바에 의하면, 정보습득 목적의 유튜브 정치동영상 이용은 정치효능감과 정치관심을 매개로 정치참여에 영향을 미치는 것으로 나타났다(오대영, 2018). 즉 유튜브를 통해 정치동영상을 많이 볼수록 정치효능감과 정치관심이 높아졌고 이는 정치참여를 촉진시켰다.

호주 청소년을 대상으로 조사한 결과, 8세~12세 초등학생들은 소셜네트워크 사이트를 통해 뉴스를 접근할 때 유튜브를 가장 많이 이용하였고 페이스북, 인스타그램 순이었다. 반면, 13세~16세 청소년들은 페이스북을 가장 많이 활용하였고 유튜브, 인스타그램 순이었다(Notley & Dezuanni, 2019). 캐나다의 조사에서도 청소년들은 유튜브를 가장 좋아하는 것으로 나타났다(MediaSmarts, 2014). 이어 페이스북, 구글, 트위터, 텀블러, 인스타그램 순이었다. 미국의 10대 61명을 대상으로 인터뷰한 결과 이들은 TV 뉴스 등 전통적인 뉴스를 따분하고 재미없는 것으로 여겼으며 오히려 정치풍자가 가미된 토크쇼를 선호하였다(Marchi, 2012). 이들은 페이스북, 유튜브, 블로그를 통해 뉴스를 접했으며 이용자들의 다양한 의견이나 관점을 접할 수 있다는 면에서 이러한 소셜네트워크를 선호하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 청소년들이 객관적인 뉴스보다는 편향적이고 정파적인 뉴스에 끌린다는 것을 보여주고 있다.

이러한 유튜브의 인기 때문에 1인 크리에이터를 희망하는 초등학생들의 비율이

최근 급증하고 있다. 교육부의 조사에서도 초등학생들의 희망직업 3순위로 크리에이터가 꼽힐 정도로 유튜버를 희망하는 초등학생들이 근래 눈에 띄게 증가하였음을 확인할 수 있다(교육부 보도자료, 2019.12.10.). 2009년과 2015년 조사에서는 크리에이터라는 직업이 아예 20위권 안에도 들지 못했던 것과 비교하면 큰 변화이다.

프로게이머의 인기도 해마다 증가하고 있다. 특히 남학생들의 경우 유튜브를 통해 게임동영상을 많이 보기 때문에 프로게이머에 대한 호감이 많이 생겨났을 수 있다. 한편, 초등학생들이 희망하는 직업에 대해 알게 된 경로는 부모(36.0%), 대중매체(32.1%), 인터넷·SNS(27.2%)로 나타나 TV와 인터넷을 비롯한 매체가 초등학생들의 희망직업 선택에 많은 영향을 미치고 있는 것으로 조사됐다(교육부 보도자료, 2019.12.10.).

표 II-2 초등학생 희망직업 변화(2009년, 2015년, 2019년) 상위 20개

(단위: %)

구분	2009년		2015년		2019년	
	직업명	비율	직업명	비율	직업명	비율
1	교사	11.3	선생님(교사)	11.1	운동선수	11.6
2	의사	8.6	운동선수	10.4	교사	6.9
3	요리사	7.0	요리사	7.2	크리에이터	5.7
4	과학자	6.2	의사	5.0	의사	5.6
5	가수	5.4	경찰	4.4	조리사(요리사)	4.1
6	경찰	4.2	판사·검사·변호사	3.7	프로게이머	4.0
7	야구선수	3.9	가수	3.1	경찰관	3.7
8	패션 디자이너	3.8	과학자	2.8	법률전문가	3.5
9	축구선수	3.3	제빵원 및 제과원	2.6	가수	3.2
10	연예인	2.5	아나운서·방송인	2.4	뷰티디자이너	2.9
11	치과의사	2.1	프로게이머	2.2	만화가(웹툰 작가)	2.5
12	변호사	1.9	생명·자연과학자 및 연구원	2.1	제과·제빵사	2.4
13	유치원 교사	1.9	정보시스템 및 보안 전문가	1.9	과학자	1.8
14	피아니스트	1.8	작가·평론가	1.6	컴퓨터공학자/ 소프트웨어개발자	1.7
15	프로게이머	1.5	수의사	1.5	수의사	1.6
16	교수	1.4	건축가· 건축디자이너	1.5	작가	1.6
17	사육사	1.4	동물 사육사	1.5	배우/모델	1.4
18	판사	1.4	만화가	1.4	연주가/작곡가	1.4
19	공무원	1.3	기계공학 기술자 및 연구원	1.4	군인	1.3
20	아나운서	1.1	패션 디자이너	1.4	생명·자연과학자 및 연구원	1.3

* 주: 1) 기타와 무응답은 순위에서 제외함.

2) 누계는 희망 직업이 있는 학생 수 대비 희망 직업 상위 20개에 응답한 학생 수 비율임.

3) 희망직업 순위 및 비율은 가중치가 적용되지 않음.

* 출처: 교육부 보도자료(2019.12.10.). 2019 초·중등 진로교육현황조사결과 발표. 9쪽.

Z세대들이 유튜브에 몰입하는 요인은 크게 현실감, 오감 자극, 솔직함 등 세 가지로 나타났다.(강민정, 정은주, 조해운, 2020). 즉 유튜브의 배경이나 소재가 이용자들에게 친숙하고 실제 상황에 따라 진행되는 재미가 있어 유튜브에 빠져들게 된다는 것이다. 또한, 유튜브 진행자의 외모나 목소리가 매력적인 점도 유튜브에 몰입하게 되는 주요 원인 중의 하나이다. 유명 연예인이 아닌 평범한 사람이 유튜브를 진행한다는 점도 유튜브의 인기 원인이다.

3) 틱톡의 확산

최근 들어 초등학생에게 짧은 영상의 틱톡이 인기를 얻고 있다. 중국의 바이트댄스(ByteDance)가 개발한 이 앱은 다양한 배경음악과 특수효과를 활용하여 짧은 영상을 간단히 제작, 공유할 수 있는 모바일 앱으로 젊은이들에게 인기를 끌고 있다(류성한, 2019). 즉 특별한 기술이나 장비 없이 손쉽게 재미있는 영상을 만들어 공유할 수 있기 때문에 근래 초등학생들에게 급속히 확산되고 있다. 류성한(2019)은 스마트폰에 최적화된 콘텐츠와 기능으로 틱톡이 디지털 네이티브 세대인 Z세대를 포섭했다고 주장한다. 즉 시각 콘텐츠로 감정을 표현하고 정보를 공유하는 것에 편안함을 느끼는 이 세대의 특성과 꼭 맞는 동영상 서비스가 틱톡이라는 것이다.

한국언론진흥재단(2019a)이 최근 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 초중고생 2,363명을 대상으로 조사한 바에 의하면, 초등학생들은 SNS 가운데 틱톡과 페이스북을 가장 많이 이용하였다. 반면, 중학생과 고등학생의 경우 페이스북과 인스타그램을 가장 많이 이용하는 것으로 조사됐다. 향후 틱톡과 같은 짧은 영상이 초등학생들에게 크게 확산될 것으로 예상된다.

표 II-3 학교급에 따른 SNS 서비스별 이용률(중복응답)

(단위: %)

내용	전체(1,529)	초등학생(209)	중학생(601)	고등학생(719)
페이스북	80.3	56.5	88.8	80.1
인스타그램	61.0	47.0	52.7	72.1
트위터	25.3	22.3	26.7	24.9
틱톡	20.0	58.3	23.0	7.7
밴드	8.4	18.4	9.4	4.7
카카오톡	4.3	14.5	3.9	1.6
핀터레스트	2.5	1.9	3.0	2.3
텀블러	1.4	0.0	0.7	2.4
링크드인	0.2	0.4	0.5	0.0
싸이월드	0.2	0.4	0.4	0.0
빙글	0.2	0.0	0.3	0.1
기타	0.9	4.2	0.3	0.5
기억이 잘 안 난다	0.4	1.8	0.1	0.3

* 출처: 한국언론진흥재단(2019a). 2019 10대 청소년미디어이용조사. 52쪽.

4) 게임 몰입

앞서 언급했듯이, 초등학생들은 유튜브를 통해 게임하는 방법을 주로 배운다. 특히 남자 아이들에게 게임은 생활의 일부고 친구와 소통할 수 있는 주된 대화 주제이기도 하다. 교사들 또한 게임이 학생들에게 미치는 영향이 크다고 인식하고 있다. 한국언론진흥재단이 초·중·고 교사 및 미디어교육강사들을 대상으로 조사한 바에 의하면, 학생들의 생각과 문화에 미치는 미디어로 모든 학교급에서 게임이 가장 많이 꼽혔다(정현선, 김아미, 2017). 두 번째로 꼽힌 것은 초등학생의 경우 유튜브, 중고등학생은 TV 오락물로 나타났다.

한국콘텐츠진흥원(2019)의 조사에 따르면, 초등학교 36.3%가 거의 매일 게임을 하는 것으로 조사됐고 가장 많이 이용하는 게임기기는 스마트폰(76.0%)으로 나타났다. 콘솔게임은 3.8%에 불과하였다. 초등학교 학생들이 가장 많이 이용하는 게임 장르는 클래시로얄, 브롤스타즈와 같은 실시간전략게임(RTS)과 배틀그라운드, 오버워치와 같은 슈팅게임이었다. 이들의 주중 하루평균 게임이용시간은 1시간 미만이 가장 많았고 주말의 경우 1시간 이상~2시간 미만이 가장 높은 비율을 차지하였다. 이러한 결과는 중요한 시사점을 제시한다. 먼저, 초등학교 학생들의 게임은 스마트폰을 이용한 모바일게임이 주를 이뤘다. 즉 기존의 PC 기반의 게임에서 스마트폰게임으로 게임의 양상이 이동한 것이다. 이 때문에 브롤스타즈와 같은 몇 분 내외의 짧은 게임이 초등학교 학생들에게 인기를 끌고 있는 것이다.

2. 초등학생 미디어 이용 및 교육의 문제점

주요 내용

- 초등학생들은 스마트폰 과의존, 낮은 디지털윤리의식, 깊이 있는 사고의 결여, 게임 과몰입 등의 미디어 역기능을 경험하고 있음.
- 또한, 미디어에 대한 지나친 의존으로 인지능력, 공감능력, 언어능력이 저하될 가능성이 큼.
- 특히 유튜브 조회수에 민감해 타인의 관심을 받고 조회수를 높이기 위해 자극적이고 선정적인 영상을 올릴 우려가 제기되고 있음.
- 전 세계적으로 미디어리터러시에 대한 관심이 높아지고 있지만 학생들이 학교에서 받는 미디어교육은 국어나 사회 수업 시간을 활용한 신문 활용 교육, 강당에 모여 받는 정보통신 윤리교육이 대부분인 것으로 나타났음.
- 따라서, 유튜브나 틱톡이 제공하는 추천 영상의 작동 원리인 인공지능 알고리즘이나 1인 미디어에 대한 비판적 교육이 부족한 상황임.
- 수업시간에 디지털기기를 활용하는 정도도 다른 선진국에 비해 낮게 나타남.

1) 미디어 이용의 문제점

(1) 과의존

우리나라 청소년들에게 공통적으로 나타나는 미디어 이용의 문제점은 스마트폰을 비롯한 미디어에 대한 지나친 의존이다. 특히 남학생의 경우 모바일 게임에 빠지는 경우가 많고 여학생들은 뷰티 동영상이나 틱톡에 많은 시간을 보내고 있다(한국언론진흥재단, 2019b). 춤에 관심이 많은 여학생들에게는 틱톡에 많이 등장하는 재미있는 춤 영상이 인기가 있다. 2018년 과학기술정보통신부와 한국정보화진흥원(2018)이 스마트폰 과의존실태를 조사한 결과, 스마트폰 과의존위험군 비율은 중학생이 34.0%로 가장 높았고 고등학생 28.3%, 대학생 25.9%, 초등학생

22.8%, 유치원생 19.1% 순이었다. 즉 초등학교 10명중 2명은 위험할 정도로 스마트폰에 빠져있는 것이다.

최근 8년간의 스마트폰 과의존 위험군 비율 추이를 보면 10대 청소년의 위험군 비율은 2014년 29.2%를 기록한 뒤 줄곧 30% 내외를 유지하고 있는 상황이다. 즉 10대 청소년 10명 중 3명가량은 스마트폰 중독에 빠져 있는 것이다.

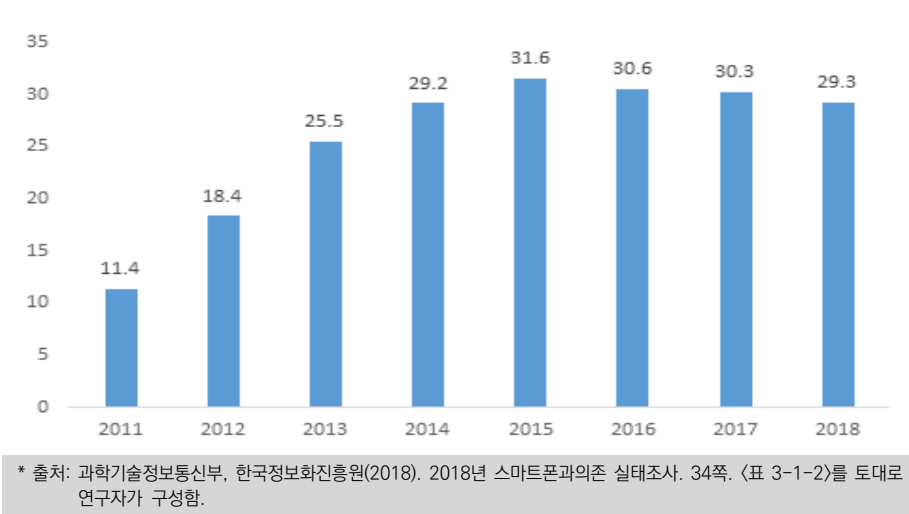


그림 II-2. 연도별 10대 청소년 스마트폰 과의존위험군 비율 추이

이처럼 청소년들이 스마트폰에 의존하는 시간이 늘어남에 따라 가정 내에서 부모와 자녀간의 갈등도 심화되고 있다. 교육열이 높은 한국 사회의 특성상 대부분의 부모들은 자녀가 스마트폰을 사용하는 것을 꺼린다. 스마트폰을 사용하는 것이 공부에 방해된다고 생각하기 때문에 대부분의 부모들은 자녀가 스마트폰을 사용하는 대신 공부하는데 시간을 보내길 원한다. 이 과정에서 스마트폰을 계속 사용하려고 하는 아이들과 이를 통제하려고 하는 부모 사이에서 갈등이 발생하는 것이다. 앞서 언급한 조사에서는 10대 청소년 응답자의 25.3%가 스마트폰 이용 때문에 가족과 심하게 다툰 적이 있다고 답한 바 있다(과학기술정보통신부, 한국정보화진

홍원, 2018). 실제로 일부 부모들은 자녀가 유튜브와 같은 특정 앱을 사용하지 못하도록 관리 앱을 설치해 아예 차단시켜 놓은 경우도 있었다(이성철, 2019).

(2) 낮은 디지털 윤리의식

디지털 윤리의식이 확립되지 않은 아이들은 타인의 관심을 끌고 ‘좋아요’를 많이 받기 위해 다양한 기능을 활용하여 되도록 재미있는 영상을 만들려고 노력한다. 유튜브에 익숙한 아이들은 조회수가 권력이라는 사실을 누구보다 잘 알고 있는 것이다(김광희 외, 2019). 따라서 타인의 관심을 받고 조회수를 높이기 위해 자극적이고 선정적인 영상을 올릴 가능성이 크다. 가령, 최근에는 초등학생들이 유튜브에 올리는 ‘엄마몰카’가 사회적으로 파장을 일으켰는데 장난감 총으로 엄마를 위협하면서 놀라는 모습이나 엄마가 설거지를 하는 모습을 올리기도 한다(김광희 외, 2019). 또한 유튜브 동영상에서 유행하는 욕설이나 이상한 말을 따라하는 버릇도 생겨나 학교폭력으로까지 이어지기도 한다(김자영, 2017).

이처럼 초등학생들은 디지털기기를 다루는데 익숙해 있지만 아직까지 타인을 배려하는 윤리의식은 부족한 실정이다. 상대방의 동의를 구하지 않거나 상대방에 대한 배려 없이 일방적으로 동영상을 만들어 올리는 행위는 당사자에게는 큰 상처가 될 수밖에 없다. 최근 사회적으로 문제가 되고 있는 사이버따돌림이나 괴롭힘 현상도 디지털공간에서 지켜야 할 규범이나 윤리의식의 부족 때문에 비롯된 측면이 강하다.

(3) 깊이 있는 사고의 결여

미디어가 학생들에게 미친 부정적 영향 중의 하나는 즉흥적이고 감각적인 사고에 익숙한 영상세대를 만들어 냈다는 것이다. 초등학생의 경우 감각적이고 흥미위

주의 영상에 익숙해져 있다 보니 산만해지고 그 결과 수업할 때도 잘 집중하지 못하는 경향이 있다(박병부 외, 2019). 따라서 깊이 있고 통찰력 있는 사고를 잘 하지 못한다. 즉 게임이나 유튜브를 즐겨 이용함으로써 자극적이고 흥미로운 콘텐츠를 많이 접하다보니 사물에 대해 깊이 생각하고 고민할 수 있는 기회를 잘 갖지 못한다. 김대진(2020)은 아이들이 스마트폰에 길들여지면 뇌 발달에 문제가 생기고 생각하는 능력이 점점 부족해지며 인지능력, 언어능력, 공감능력이 상실될 우려가 있다고 지적한다.

실제로 미디어에 대한 지나친 의존은 독서량의 감소를 가져왔다. 문화체육관광부의 2017년 국민독서실태조사에 의하면, 2015년 연간 70.3권이던 종이책 독서량은 2017년 67.1권으로 3권 가량 줄어들었다(문화체육관광부 보도자료, 2017.2.5.). 학생들은 평소 책 읽기를 어렵게 하는 요인으로 학교나 학원 때문에 책 읽을 시간이 없어서(29.1%)를 가장 많이 꼽았고 책 읽기가 싫고 습관이 들지 않아서(21.1%)가 그 뒤를 이었으며 휴대전화, 인터넷게임 하느라 시간이 없어서가 18.5%로 3위를 차지했다.

이처럼 미디어는 학생들이 책을 읽는 것을 방해하는 주요 요인 중의 하나이다. 이 때문에 학생들이 책을 읽는 시간이 점차 줄고 어떤 사안에 대해 심사숙고할 수 있는 기회를 충분히 갖지 못하고 있다.

2) 학교 미디어교육의 문제점

미디어의 발달로 중독이나 사이버따돌림, 허위정보의 확산 등 여러 문제가 발생함에 따라 최근 미디어 리터러시 교육에 대한 관심이 높아지고 있다. 특히 민주시민교육의 중요성과 더불어 사회와 소통하고 사회를 비판적으로 이해할 수 있는 미디어역량이 강조되고 있다.

기본적으로 민주시민 육성을 위한 미디어역량은 개인들이 미디어정보를 비판적

으로 이해하고 유통하며 자신의 생각을 표현함으로써 미디어 웰빙과 상생을 추구하는 시민역량이다(김현진 외, 2019, 66쪽). 이 역량은 수행역량과 기반역량을 중심으로 모두 6가지 역량으로 구성돼 있다(〈표 II-4〉 참조).

표 II-4 민주시민 육성을 위한 미디어 리터러시

영역	하위역량	정의
수행역량: 미디어 활용	이해와 비평	미디어 재현적 특성 이해에 기초하여 정보와 서비스의 내용 및 알고리즘을 이해하고, 더 나아가 이를 비판적으로 이해하여 수용과 활용에 판단 근거로 삼는 능력
	소통과 참여	미디어를 통해 다른 사람과 소통하고 협업할 수 있으며, 시민으로서 정치 및 사회적 문제해결을 위해 사회적으로 참여할 수 있는 능력
	표현과 생산	미디어를 통해 자신의 생각과 의견을 표현하거나, 창의적인 콘텐츠를 생산하고 공유하여 개인의 목적 달성 뿐 아니라 미디어 생태계에 기여하는 능력
기반역량: 미디어 활용을 위한 성숙한 개인	접근과 활용	도구적 개인으로서 미디어 활용을 위해 필요한 기술활용능력으로 자신의 이용목적에 따라 기기, 정보, 서비스를 효율적으로 다룰수 있는 능력
	윤리와 보안	책임있는 개인으로서 미디어 활용을 위해 필요한 배려, 예절, 윤리를 지키며 표절, 개인정보 및 데이터보안을 지키며, 이와 관련된 법(저작권법, 미디어법 등)을 준수하는 능력
	웰빙과 문화	미디어 활용이 자신의 건강(중독예방 및 자기규제)과 정체성에 영향을 준다는 것을 알고, 미디어 활용을 위해 미디어-다른 생활간의 밸런스를 유지하며, 개인 및 사회적으로 놀이와 업무(공부)를 위해 행복한 미디어문화를 갖는 능력

* 출처: 김현진, 김현영, 김은영, 최미애(2019). 민주시민육성을 위한 미디어리터러시 교육방안 연구. 67쪽.

노은희, 신호재, 이재진 외(2018)는 디지털 리터러시 개념을 ‘디지털 환경에서 학습자가 주도적이고 가치로운 삶을 살기 위해 디지털 기술을 올바르게 이해·사용하여, 정보 및 그 내용물을 적절하게 탐색·활용하고, 비판적으로 분석·평가하며, 생산적으로 소통·창조하는 복합적인 역량’으로 규정한다(노은희 외, 2018, 23쪽). 연구자들은 디지털 리터러시의 주요 영역으로 디지털기술에 대한 올바른 이해 및 사용, 디지털 기술을 활용한 정보와 그 내용물의 적절한 탐색 및 활용, 디지털기

술을 통해 파악한 정보와 그 내용물의 비판적 분석 및 평가, 디지털기술을 통한 정보와 그 내용물의 생산적인 소통 및 창조 등 네 가지를 제시하였다(노은희 외, 2018, 23쪽).

한국정보화진흥원은 디지털시민성을 ‘디지털기술을 잘 알고 이를 활용하여 일상 생활 속에서 소통하고 자신과 타인, 사회발전에 유익하게 활용하는 사람으로서 갖추어야 할 역량’으로 정의하고 있다(아름다운 인터넷 세상, 2018.12.24.). 그 구성 요소는 디지털리터러시, 디지털윤리의식, 디지털안전, 디지털참여다. 디지털리터러시는 디지털정보를 비판적으로 분별할 수 있는 능력을 의미하고 디지털윤리의식은 온라인공간에서 타인을 존중하고 배려하며 긍정적인 관계를 구축하고 소통하는 능력을 일컫는다. 또한 디지털안전은 디지털위험으로부터 자신과 타인을 보호하는 능력을 의미하며 디지털참여는 디지털기술을 활용한 사회참여를 가리킨다.

특히 최근에는 인공지능 AI 기술이 발달하면서 유튜브의 추천 알고리즘이나 구글 어시스턴트를 비롯한 AI 비서 등 데이터에 기반한 디지털기술에 대한 비판적 이해의 중요성이 커지고 있다(이성철, 2019).

한국언론진흥재단은 최근 7개 핵심성취기준 중심의 뉴스 리터러시 지수를 개발하였다: 1) 뉴스의 본질을 정확히 이해하고 체계적으로 설명 2) 뉴스 생태계의 구조와 특성 파악 3) 뉴스정보에 담긴 내용을 분별할 수 있는 능력 함양 4) 뉴스 콘텐츠와 뉴스 미디어의 효율적 활용 5) 책임감 있고 적극적인 뉴스 생산자로서의 역할 6) 뉴스의 능동적 이용 7) 뉴스가 다루는 사회 현안에 지속적으로 관심을 가지고 적극적으로 참여(양정애 외, 2018, 63-66쪽). 이같은 지수를 가지고 시범 수업을 실시해본 결과 학생들은 뉴스에 대한 관심과 흥미가 높아지고 좋은 뉴스를 잘 가려서 보려는 자세를 갖게 되는 등 긍정적인 효과가 발견되었다. 특히 뉴스를 비판적으로 이용할수록 청소년의 의사소통역량과 공동체역량은 강화되는 것으로 나타났다(이숙정, 양정애, 2017). 즉 뉴스 내용이 사실인지 판단해보거나 특정사안에 대한 다양한 관점의 뉴스를 찾아보는 것과 같은 비판적 이용은 청소년의

시민성함양과 긍정적인 관련이 있는 것으로 분석됐다.

캐나다의 비영리 미디어 리터러시 기관인 MediaSmarts(2014)는 2013년 초중고생 5,436명을 대상으로 설문조사를 실시하여 학생들의 디지털 리터러시 능력을 측정하였다. 보고서의 내용을 바탕으로 정리한 디지털 리터러시 측정항목은 다음 <표 II-5>와 같다. 즉 이 단체는 디지털 리터러시 능력을 크게 사용능력, 이해능력, 창조능력으로 보고 있다. 사용능력은 어떻게 온라인에 접속하며 어떤 활동을 하는지에 관한 것이고 이해능력은 온라인정보를 검증하거나 콘텐츠를 비판적으로 이해할 수 있는 능력을 일컫는다. 창조능력은 개인 스스로 콘텐츠를 만들어 온라인에 배포할 수 있는 능력을 말한다.

표 II-5 디지털 리터러시 능력

영역	측정질문
사용능력	어떻게 인터넷에 접속하는가
	온라인에서 어떤 활동을 하는가
	교실에서 사용하도록 허용된 디바이스는 무엇인가
	온라인정보를 찾기 위한 전략은 무엇인가
이해능력	온라인정보가 정확한지를 검증하거나 확인하는 노력을 하는가
	온라인정보가 정확하다고 결정한 후에 어떤 행동을 하는가
창조능력	자신이나 타인의 SNS에 콘텐츠를 얼마나 자주 올리는가
	자신이 만든 동영상이나 오디오파일을 얼마나 자주 온라인에 올리는가
	뉴스 사이트에 얼마나 자주 글을 게시하는가

* 출처: MediaSmarts(2014). Young Canadians in a wired world: Experts or Amateurs? Gauging Young Canadians' Digital Literacy Skills. (연구자가 보고서의 내용을 바탕으로 정리함)

이처럼 디지털환경의 변화로 미디어리터러시를 중심으로 한 미디어교육이 강조되고 있지만 국내의 학교교육은 여전히 새로운 미디어환경을 반영한 교육이 이뤄지지 않고 있다.

(1) 새로운 미디어 환경에 따른 미디어교육 부족

앞서 논의했듯이, 유튜브는 초등학생들의 일상생활에 깊숙이 파고들었다. 하지만 학교 현장에서는 유튜브를 비롯한 1인 미디어에 대한 교육이 많이 부족한 실정이다. 김자영(2017)은 기존의 미디어교육이 신문과 뉴스에 초점을 두고 있어 1인 미디어에 대한 교육은 부족하다고 지적한다. 초등학교에서의 교육경험을 토대로 그는 학생 스스로 유해방송찾기, 실제 제작자가 되어 방송을 제작해보기 등 실천 중심의 프로젝트사업을 제안하고 있다. 이성철(2019)은 학교 내에서 유튜브, 인스타그램, 카카오톡과 같은 디지털플랫폼에 대한 교육이 제대로 이뤄지지 않은 이유로 부모의 통제와 교사의 학습기회 부족을 들고 있다. 즉 부모가 자녀의 스마트폰 이용에 대해 지나치게 통제하다보니 어떤 학생들의 경우 유튜브와 같은 특정 앱이 차단돼 있는 경우가 있다는 것이다. 또한, 교사들이 학교에서 참고해 가르칠 만한 교재나 가이드가 없다보니 주먹구구식으로 수업이 진행될 수밖에 없다는 것이다.

2019년 6월 열린 ‘디지털환경의 미디어리터러시와 시민성교육 국제세미나’에서는 벨기에의 게임기반 알고리즘 교육사례와 핀란드의 알고리즘 기반 리터러시 교육사례가 소개돼 눈길을 끌었다(자세한 내용은 최원석, 2019 참조). 학자들은 페이스북을 비롯한 디지털플랫폼기업과 구글 어시스턴트와 같은 모바일 기기 서비스가 사용자 정보를 분석해 특정한 알고리즘을 구성하는 원리를 학생들이 이해하는 것이 중요하다고 주장했다. 따라서 빅데이터 시대에 추천 알고리즘의 작동원리를 아는 것이 미디어 리터러시 교육에서 중요하다.

(2) 디지털기기를 활용한 제작에 치우친 미디어 교육

전 세계적으로 미디어리터러시에 대한 관심이 높아지고 있지만 학생들이 학교에서 받는 미디어교육은 국어나 사회 수업시간을 활용한 신문활용교육, 강당에

모여 받는 정보통신윤리교육이 대부분인 것으로 나타났다(양정애, 김아미, 박한철, 2019). 수행평가 시 과제물 제출을 위해 동영상이나 카드뉴스를 만드는 경우도 있었다. 아직까지 학교의 미디어교육은 광고, 영상, 영화 등 매체 제작에 치우쳐 있다(양정애, 김아미, 박한철, 2019). 그러므로 미디어의 본질을 이해하거나 미디어에 대한 비판적 이해를 도모하는 미디어 리터러시교육은 학교 교과교육에서 잘 이뤄지지 않고 있다. 실제로 학생들은 미디어의 본질에 대한 교육과 정보 분별력을 길러줄 수 있는 교육을 바라고 있었다(양정애, 김아미, 박한철, 2019). 이와 관련, 김지연(2018)은 학교 미디어교육의 문제점으로 미디어의 창의적, 능동적 활용 보다는 미디어로부터의 청소년 보호에 초점을 둔 교육과정을 지적하였다. 이 때문에 학교에서의 미디어교육은 스마트폰 중독 예방이나 사이버 폭력 예방 수업을 강조하고 있다. 또한 정규교육과정에 미디어교육이 빠져 있다 보니 체계적인 교육이 잘 이뤄지지 않고 있다는 것이다.

더구나 교사가 교과수업에서 활용하는 교육은 기초적인 디지털기기활용과 이를 통한 의사소통인 것으로 나타났다. 한국교육과정평가원이 교과교육에서의 디지털 리터러시 교육 실태를 분석한 결과, 초등교사들은 컴퓨터 활용 기초능력(16.5%)을 가장 많이 교육하였고 인터넷활용과 온라인의사소통이 14.6%로 그 뒤를 이었다(노은희 외, 2018). 하지만 사이버안전과 디지털시민성(9.6%)이나 컴퓨팅사고력(4.4%)은 다소 낮았다.

표 II-6 교과수업에서 가르치거나 활용하는 디지털 리터러시 기능·기술 유형(교사)

(단위: 명(%))

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	전체 (중복 응답)
초등	1174 (16.5)	992 (13.9)	610 (8.6)	1039 (14.6)	883 (12.4)	687 (9.6)	860 (12.1)	136 (1.9)	104 (1.5)	329 (4.6)	313 (4.4)	7127 (100.0)
중학	278 (9.2)	143 (4.7)	213 (7.0)	494 (16.3)	493 (16.3)	206 (6.8)	721 (23.8)	171 (5.7)	123 (4.1)	92 (3.0)	92 (3.0)	3026 (100.0)
전체	1452 (14.3)	1135 (11.2)	823 (8.1)	1533 (15.1)	1376 (13.6)	893 (8.8)	1581 (15.6)	307 (3.0)	227 (2.2)	421 (4.1)	405 (4.0)	10153 (100.0)

①컴퓨터 활용 기초 능력, ②키보드 타이핑, ③워드 프로세싱, ④인터넷 활용과 온라인 의사소통, ⑤디지털 도구를 활용한 발표, ⑥사이버 안전과 디지털 시민성, ⑦멀티미디어 활용, ⑧시각적 매핑, ⑨스프레드 시트(엑셀), ⑩코딩 기술, ⑪컴퓨팅 사고력

* 출처: 노은희, 신호재, 이재진, 정현선(2018). 교과 교육에서의 디지털리터러시 교육 실태분석 및 개선방안 연구. 162쪽.

앞서 논의했듯이, 미디어 리터러시 교육은 다양한 영역을 포괄하고 있다. 즉 미디어활용뿐 아니라 미디어를 통한 소통, 미디어에 대한 비판적 이해, 미디어윤리 등 그 범위가 넓다. 따라서 디지털기기에 대한 활용수준 뿐 아니라 디지털 사회의 윤리적 규범이나 태도도 미디어 리터러시 교육에서 중요하게 다뤄질 필요가 있다.

실제로 초중고 교사 및 미디어교육 강사들은 미디어 리터러시 교육의 내용으로 미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용하는 방법을 익히는 것과 미디어콘텐츠의 내용을 비판적으로 이해하고 분석하는 능력을 가장 중요하게 인식하였다(정현선, 김아미, 2017). 반면, 디지털미디어기술을 활용하는 방법을 배우는 교육으로 미디어 리터러시 교육의 중요성을 인식하는 것은 가장 낮았다.

더구나 최근 허위정보나 가짜뉴스의 확산으로 정보를 찾는 방법 뿐 아니라 정보의 진위여부를 판별할 수 있는 능력도 중요해지고 있다. 따라서 어떤 정보가 객관적이고 신뢰할만한지를 판단할 수 있는 능력을 길러줄 필요가 있다. 하지만, 학생들은

이러한 리터러시교육을 충분히 받지 못하고 있는 실정이다. 가령, 호주청소년을 대상으로 한 조사에 따르면, 설문조사에 참여한 8세~12세의 초등학생 43%가 진짜 뉴스와 가짜뉴스를 구별하는 방법을 모른다고 답했다(Notley & Dezuanni, 2019). 게다가 단지 17%의 초등학생들만 지난 1년간 학교에서 뉴스가 사실인지와 신뢰할만한지를 분별하는 교육을 받았다고 대답하였다. 온라인에서 뉴스를 볼 때 뉴스의 진실여부나 정확성을 체크하지 않는 비율도 이 집단의 경우 31%였다. 이런 상황에서 학생들은 뉴스를 비롯한 온라인 정보의 진위여부를 분별할 수 있는 교육이 이뤄지길 바라고 있다. 실제로 캐나다의 조사결과 절반가량의 학생들은 온라인 정보가 사실인지 아닌지를 분별할 수 있는 방법을 학교에서 좀 더 배우고 싶어 했다(MediaSmarts, 2014). 45%의 학생들은 온라인상에서 어떤 행동이 합법적인지를 좀 더 알고 싶어 했다. 온라인에서 정보를 찾는 방법을 배우고 싶어 하는 학생은 35%로 나타나 대체로 학생들은 정보를 찾는 방법보다는 정보의 진위여부를 판별하는 법을 좀 더 배우고 싶어 했다. 이 같은 사실은 최근 허위정보나 가짜 뉴스 등이 확산되는 것과도 관련이 있다.

표 II-7 학교에서 배우고 싶은 리터러시 교육

교육내용	‘예’라고 답한 비율
온라인에서 정보를 찾는 방법	35%
온라인 정보가 사실인지 아닌지를 분별하는 방법	51%
프라이버시 세팅을 사용하는 방법	31%
기업들이 개인정보를 수집하고 사용하는 방법	36%
온라인상에서 어떤 행동이 합법이고 불법인지를 아는 방법	45%

* 출처: MediaSmarts(2014). Young Canadians in a wired world: Experts or Amateurs? Gauging Young Canadians' Digital Literacy Skills. p.46.

(3) 학습을 위한 디지털기기 활용의 저조

스마트폰을 비롯한 디지털 기기가 학생들에게 확산되고 있지만 정작 학교에서 디지털기기를 활용하여 학습을 하는 경우는 매우 적은 것으로 나타났다. 2015 OECD PISA 조사에 의하면, 만 15세 한국학생들의 학교에서의 디지털 사용기기 빈도는 31개국 가운데 30위를 차지할 정도로 매우 낮았다(김혜숙, 김진숙, 김한성 외, 2017). 구체적으로 83.64%의 학생들이 외국어 혹은 수학공부를 위한 연습을 전혀 하지 않는다고 답했고 인터넷검색을 수업에 활용하지 않는다고 답한 비율도 67.65%에 달했다(김혜숙 외, 2017). 반면 OECD 평균은 53.85%로 우리나라에서 수업 시간에 디지털 기기를 활용하는 정도는 매우 낮은 것으로 볼 수 있다.

표 II-8 학교에서의 디지털기기 사용빈도 하위항목별 비교

(단위: %)

구분	①		②		③		④		⑤		⑥		⑦		⑧		⑨	
	한 국	OE CD	한 국	OE CD	한 국	OE CD	한 국	OE CD	한 국	OE CD	한 국	OE CD	한 국	OE CD	한 국	OE CD	한 국	OE CD
전혀 하지않음	79.41	49.06	83.60	52.73	67.65	28.57	81.65	57.81	88.41	73.15	89.30	73.61	83.64	53.85	79.17	57.24	79.56	50.26
한달에 한두번	6.75	9.72	8.51	18.93	15.73	23.63	9.84	16.76	6.14	11.23	5.29	11.69	6.97	19.46	12.03	18.73	12.43	24.86
일주일 에 한두번	7.28	12.19	6.17	15.50	12.71	26.06	6.21	13.46	4.14	8.45	4.24	7.74	6.13	15.26	6.33	13.41	5.98	14.46
거의 매일	4.46	14.63	1.12	7.65	2.80	13.58	1.45	7.25	0.81	3.98	0.75	4.06	2.20	7.29	1.56	6.40	1.35	6.16
매일	2.11	14.41	0.60	5.20	1.11	8.15	0.85	4.72	0.50	3.19	0.42	2.99	1.05	4.13	0.90	4.22	0.68	4.27

①온라인 채팅, ②이메일 사용, ③인터넷 검색, ④학교 웹사이트 이용, ⑤학교 웹사이트 자료 게시, ⑥시물레이션 실행, ⑦외국어 혹은 수학 공부를 위한 연습, ⑧개인 숙제, ⑨그룹활동, 다른 친구들과 대화

* 출처: 김혜숙, 김진숙, 김한성, 신안나(2017). OECD PISA 2015를 통해 본 한국의 교육정보화수준과 시사점. 23쪽.

이러한 상황은 최근 한국사회의 코로나19 대처 과정에서도 잘 드러나고 있다. 사상 초유의 개학연기와 온라인수업 등 교육계는 전염병 확산이라는 외부요인에 의해 불가피하게 새로운 상황에 부딪혔다. 하지만 온라인학습에 대한 준비가 잘 안 돼 있다 보니 학교 현장에서 많은 혼란이 벌어졌다. 온라인 교육 콘텐츠도 부족하였고 온라인수업에 접근할 수 있는 디지털기기도 부족한 상황이 발생하였다. 또한 접속장애도 가끔 발생하였다. 실제로 대부분의 학부모들이 온라인개학으로 인해 어려움을 겪고 있는 것으로 조사됐다(서울경제, 2020.4.26.). 즉 부모들이 챙겨야 하는 숙제나 과제와 관련된 업무가 늘어나고 아이들이 수업에 잘 집중하지 못해 신경 써야 하는 것이 많아진 것이다.

이러한 작금의 상황은 평소 수업시간에 디지털기기를 적극적으로 활용하지 않은 데서 기인한 것일 수 있다. 오프라인뿐 아니라 온라인을 통한 학습도 병행이 돼야 이러한 위기상황을 잘 헤쳐 나갈 수 있을 것이다. 학교에서 IT 기술을 적극적으로 활용하는 것은 학생들의 긍정적 미디어 사용을 촉진할 수 있는 좋은 계기가 될 수 있다. 현재의 청소년 세대는 아주 어렸을 때부터 정보기술을 접했기 때문에 게임 등을 활용한 학습에 흥미를 쉽게 느낄 수 있다. 이런 면에서 학업을 보조적으로 뒷받침할 수 있는 디지털 기기의 활용은 매우 필요해 보인다.

3. 청소년 미디어 정책

주요 내용

- 21대 국회 들어서서 청소년 미디어교육에 관한 중요성이 지속적으로 부각되는 사회적 현실과 미디어 유해환경으로부터 청소년을 보호해야 한다는 사회적 요구 등을 반영하여 2개의 법률안이 대표 발의된 상황임.
- 정부는 2010년 이후 현재까지 관계부처 합동으로 인터넷 중독 예방 및 해소를 위한 제1~4차 종합계획을 수립하여 추진하고 있음.
- 방송통신위원회, 교육부, 문화체육관광부, 과학기술정보통신부, 여성가족부 등 청소년 미디어정책을 담당하고 있는 부처들은 청소년의 미디어 리터러시 역량과 수준을 높이기 위해 다양한 정책을 펼치고 있음.
- 시청자미디어재단의 1인방송이용자되기, 한국언론진흥재단의 팩트체크 교육(‘청소년체커톤’ 행사), 한국정보화진흥원의 스마트폰과익존위험군 청소년의 학부모코칭 사업 등이 눈에 띄는 프로그램임.
- 특히 교육부의 경우 민주시민교육 강화라는 틀 속에서 학교의 미디어교육을 강조하고 있음. 즉 미디어리터러시교육 지원체계를 구축함으로써 미디어교육 교사연수, 미디어교육센터 건립, 교과연계형 미디어교육을 위한 교수·학습자료 개발 등의 계획을 추진하고 있음.

1) 청소년 미디어 관련 법제 현황

(1) 청소년미디어 관련 20대, 21대 국회의원 대표발의 법률안

잘 알려져 있듯이, 학교교육과정에서 미디어교육의 법제화는 이뤄지지 않고 있다. 최근 청소년 미디어교육에 대한 관심이 높아지고 있지만 20대 국회의원 임기(2016-2020) 동안 제안된 법률안은 모두 2건으로 이마저도 본회의에 상정되지도 못하였다. 21대 국회의원 임기(2020-2024)에 들어서서 초등학생을 포함한 청소년 미디어교육에 관한 중요성이 지속적으로 부각되는 사회적 현실과 미디어 유해환경으로부터 청소년을 보호해야 한다는 사회적 요구 등을 반영하여 이와

관련한 2개의 법률안이 대표 발의된 상황이다. 구체적으로, 정필모 의원이 대표 발의한 <미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률안>과 황운하 의원이 대표 발의한 <정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 일부개정법률안>이 본회의 상정 이전의 절차를 밟고 있다.

먼저, 20대 국회의원 임기동안 제안되었던 2개의 법률안을 살펴보고 다음으로 21대 국회의원 임기동안 제안되었던 2개의 법률안을 살펴보고자 한다.

2018년 5월 신경민 의원이 대표발의한 <미디어교육지원법안>은 방송통신위원회가 교육부장관, 문화체육부장관과 협의하여 5년마다 미디어교육종합계획을 수립할 것을 명시하고 있다(신경민의원 대표발의, 2018.5.18.). 특히 방송통신위원회 산하에 11명으로 구성되는 미디어교육위원회를 설치함으로써 미디어교육지원에 관한 주요 정책과 사업조정, 미디어교육 전문인력 양성, 미디어교육발전을 위한 연구사업 등의 업무를 담당할 것을 강조하고 있다. 이에 따라 각 시도교육청은 미디어교육에 관한 정책을 수립하여 시행하고 관련 예산을 지원할 수 있다.

비슷한 시기에 발의된 <미디어교육 활성화에 관한 법률안>은 국무총리 소속으로 미디어교육위원회를 설치함으로써 미디어교육을 활성화할 것을 골자로 하고 있다(유은혜의원 대표발의, 2018.5.17.). 특히 교육부, 문화체육관광부, 방송통신위원회가 미디어교육을 주관하도록 규정함으로써 세 부처 간의 협업을 강조하고 있다.

미디어교육위원회를 어떤 부처에 두느냐에 따라 차이가 있지만 20대 국회의원 임기 중 발의되었던 이 두 법안의 공통점은 미디어교육 주관기관으로 교육부, 방송통신위원회, 문화체육관광부의 역할과 부처 간의 협업을 강조하고 있다는 점이다.

21대 정필모 의원이 대표발의한 <미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률안>에서는 작금의 미디어 교육의 중요성을 강조하여 미디어교육에 관한 정책을 종합적이며 체계적으로 추진하기 위해 방송통신위원회 소속의 미디어교육위원회를 설치

하는 등의 추진체계에 관한 사항을 규정하여 미디어교육의 활성화를 기하고자 하였다(정필모의원 대표발의, 2020.8.24). 즉, 다양한 미디어를 통해 무분별한 정보가 생산되고 유통되는 시대에 살고 있는 작금의 상황을 고려하여 미디어와 미디어 콘텐츠에 관한 올바른 이해와 활용 능력 증진, 미디어의 역기능 대응 등에 관한 미디어 교육을 위한 종합대책 마련의 필요성을 제안하였다.

다음으로 21대 황운하 의원이 대표발의한 <정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 일부개정법률안>은 최근 사회적으로 큰 충격을 주었던 n번방 사건과 같이 음란 유해 매체물에 대해 이러한 매체물 이용자가 매체물을 이용하기 전에 사전적으로 취하여야 할 조치 등에 관한 규정을 포함하였다(황운하의원 대표발의, 2020.9.18.). 음란방송 등에서 위법한 내용의 영상을 내보내는 사례에 대해 현행법은 유해매체물의 광고 내용의 삭제 요청 등에 관한 사후적 조치 방법으로 대응하는 규정이 있으나, 사전적 조치로서 정보통신망을 이용하려는 사람들이 준수해야 할 사항들을 미리 주지시킬 필요성을 제기하면서 발의되었다. 구체적으로 정보통신서비스 제공자단체가 스스로 청소년유해정보 및 불법 정보에 대한 자율규제 가이드라인을 만들어 시행하도록 의무화하고, 정보통신서비스 제공자는 이용자가 정보통신망을 이용할 때 이에 관한 내용을 사전에 알 수 있도록 해야 함을 규정하였다.

21대 국회의원 임기에 발의된 두 개의 법률안을 통하여 청소년 미디어 교육의 중요성과 미디어의 유해성으로부터 청소년을 보호해야 한다는 시대적인 요구를 엿볼 수 있다.

(2) 청소년 미디어 관련 현행 법률

현재 청소년미디어와 관련한 인터넷 중독 예방 및 교육 등에 관한 법률은 과학기술정보통신부, 문화체육관광부, 여성가족부 등 여러 부처에서 규정하여 시행하고

있다. 청소년미디어 관련 법률의 구체적인 세부내용은 주로 청소년 인터넷 중독 예방, 청소년의 미디어 이용 제한, 청소년의 미디어 중독 치료, 청소년의 게임물 이용 교육과 관련된 것이다. 현재의 청소년미디어 중독 예방 및 교육 등을 위한 지원 관련 법률 규정은 다음과 같다.

표 II-9 미디어중독 예방 및 교육 등을 위한 지원 관련 규정

부처	법령	관련조항
과학기술 정보 통신부	국가정보화 기본법 (2019.12.10. 일부개정)	제30조(인터넷중독의 예방 및 해소 계획 수립 등) 제30조의 2(인터넷 중독 관련 계획 수립의 협조) 제30조의 6(인터넷중독대응센터) 제30조의 8(인터넷중독 관련 교육)
문화 체육 관광부	게임산업진흥에 관한 법률 (2019.11.26. 일부개정)	제12조의2(게임과몰입 예방 등) 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) 제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등) 제14조(이용자의 권익보호)
	게임산업진흥에 관한 법률 시행령 (2020.4.7. 일부개정)	제8조(게임문화의 기반조성) 제8조의2(게임과몰입의 예방 등) 제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) 제8조의4(평가 방법 및 절차)
여성 가족부	청소년보호법 (2020.3.24. 타법개정)	제24조(인터넷게임 이용자의 친권자 등의 동의) 제25조(인터넷게임 제공자의 고지 의무) 제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) 제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)
	청소년보호법 시행령 (2019.7.2. 타법개정)	제21조(인터넷게임 제공시간 제한에 관한 평가 및 개선 등 조치) 제22조(심각한 인터넷게임 중독의 우려가 없는 기기) 제23조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)

* 출처: 이정림, 도남희, 오유정(2013). 영유아 미디어 매체 노출실태 및 보호 방안. 26쪽. <표 II-2-3>의 내용을 토대로 추가 및 업데이트함.

청소년 미디어 중독 예방 및 교육 등을 위한 지원 관련 규정을 제시한 <표 II-9>의 내용을 살펴보면 다음과 같이 대략적으로 크게 ① 인터넷 중독 예방 및 치료

등과 관련된 법률, ② 청소년의 미디어 이용 제한 관련 법률, ③ 청소년 게임물 이용 교육 관련 법률로 구분할 수 있다. 다음에서 3가지 범주에 따른 법률 내용을 세부적으로 살펴보았다.

첫째, 청소년의 인터넷 중독 예방 및 치료 등과 관련된 법률은 과학기술정보통신부의 국가정보화 기본법, 문화체육관광부의 게임산업진흥에 관한 법률, 여성가족부의 청소년보호법이 있다. 각 법률에서 규정하고 있는 청소년 인터넷 중독 예방 및 치료 관련 내용을 구체적으로 살펴보면 먼저, 국가정보화 기본법¹⁾ 제30조에서는 과학기술정보통신부 장관은 3년마다 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷중독의 예방 및 해소를 위한 종합계획(이하 “종합계획”이라한다)을 수립하여야 함을 규정하고 있다. 국가정보화 기본법 제30조2에서는 인터넷중독 관련 계획 수립을 위하여 필요한 경우에는 과학기술정보통신부장관 및 관계 중앙행정기관의 장은 관계 행정기관, 공공기관 및 단체의 장에게 필요한 자료의 제출 등 협조를 요청할 수 있음을 규정하고 있다. 제30조6에서는 국가나 지방자치단체는 인터넷중독의 예방 및 해소를 위하여 인터넷중독대응센터(이하 “대응센터”)를 설치·운영할 수 있음을 명시하고 있다. 또한 제30조7에서는 국가기관 및 지방자치단체는 인터넷중독의 예방 및 해소를 위해 필요한 교육을 실시할 수 있음을 명시하고 있다.

게임산업진흥에 관한 법률²⁾ 제12조2(게임과몰입의 예방 등)에서 정부는 게임과몰입이나 게임물의 사행성·선정성·폭력성 등(이하 “게임과몰입등”이라 한다)의 예방 등을 위해 게임과몰입 등의 예방과 치료를 위한 기본계획을 수립·시행하여야 함을 규정하고 있다. 또한, 게임과몰입등에 대한 실태조사 및 정책대안의 개발, 게임과몰입 등의 예방을 위한 상담, 교육 및 홍보활동의 시행, 게임과몰입 등의

1) 본 절에서 인용된 국가정보화기본법은 2019년 12월 10일 개정된 법률 제16749호로, 국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr/법령/국가정보화기본법>)에서 인출하였다. 이하 같다.

2) 본 절에서 인용된 게임산업진흥에 관한 법률은 2019년 11월 26일 개정된 법률 제16586호로, 국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>)에서 인출하였다. 이하 같다.

예방을 위한 전문인력의 양성 지원, 게임과몰입 등의 예방을 위한 전문기관 및 단체에 대한 지원, 그 밖에 게임과몰입 등의 예방을 위하여 필요한 정책으로 대통령령이 정하는 사항에 대한 정책을 수립·시행하여야 함을 규정하고 있다.

게임산업진흥에 관한 법률 시행령³⁾ 제8조의2(게임과몰입의 예방 등)에서는 게임과몰입 등의 예방·치유를 위한 연구 및 관련된 프로그램 개발, 게임과몰입 예방 등의 업무를 수행하는 전문기관 또는 단체 간의 국제교류 및 협력, 법 제12조의2 제2항에 따라 문화체육관광부장관은 게임과몰입 예방 등의 업무를 3년 이상 수행한 실적이 있는 전문기관 또는 단체를 예산의 범위에서 지원할 수 있음을 규정하고 있다.

청소년보호법⁴⁾ 제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)에서는 여성가족부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷게임 중독(인터넷게임의 지나친 이용으로 인하여 인터넷게임 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적·정신적·사회적 기능 손상을 입은 것을 말한다) 등 매체물의 오용·남용으로 신체적·정신적·사회적 피해를 입은 청소년에 대하여 예방·상담 및 치료와 재활 등의 서비스를 지원할 수 있다고 규정하고 있다.

둘째, 청소년의 미디어 이용을 제한하는 것과 관련된 규정은 다음과 같다. 청소년 보호법에서는 인터넷 게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지의 인터넷게임을 제공하지 않아야 함을 명시하고 있다. 한편, 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)에서는 “과도한 게임이용은 정상적인 일상생활에 지장을 줄 수 있습니다”라는 주의문구를 게임물 이용 1시간마다 3초 이상 게임물 이용화면에 알아보기 쉽게 표시하여야 함을 규정하고 있다.

3) 본 절에서 인용된 게임산업진흥에 관한 법률 시행령은 2020년 4월 7일 개정된 대통령령 제30604호로, 국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률시행령>)에서 인출하였다. 이하 같다.

4) 본 절에서 인용된 청소년보호법은 2020년 3월 24일 개정된 법률 제17091호로, 국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr/법령/청소년보호법>)에서 인출하였다. 이하 같다.

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제8조의4(평가 방법 및 절차)에서 여성가족부장관은 법 제12조의3제2항에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 평가하는 경우 게임물 평가 사항, 게임물 범위 평가 기준, 게임물 범위 평가 지표 및 척도 등을 포함해야 함을 규정하였다.

셋째, 게임물 이용 교육에 관하여는 게임산업진흥에 관한 법률 제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)에서 정부는 게임물의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 할 수 있으며 학교 교육에서 게임물의 올바른 이용을 위한 교육을 하도록 노력하여야 한다고 명시하고 있다.

게임산업진흥에 관한 법률 제14조(이용자의 권익 보호)에서 정부는 게임물을 이용하는 자의 권익을 보호하고, 건전한 게임이용문화의 정착을 위한 교육·홍보, 게임물의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제, 유해한 게임물로부터의 청소년 보호를 위한 사업을 추진하여야 함을 규정하고 있다.

2) 청소년 관련 미디어정책 현황

먼저 정부 관계 부처가 합동으로 추진하고 있는 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획을 먼저 소개하고, 다음으로 관계부처별 정책 현황을 소개하도록 한다. 이에, 먼저 정부의 제1~4차에 걸친 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획을 검토하고 분석한 내용을 제시하였다.

(1) 정부의 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획

정부는 2010년 이후 현재까지 관계부처 합동으로 인터넷 중독 예방 및 해소를 위한 제1~4차 종합계획을 수립하여 추진하고 있다. 인터넷 중독 예방 및 해소를 위한 제1~4차 종합계획 내용에 관한 지난 경과를 간략하게 살펴보면 다음과 같다.

① 제1~2차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획 내용

정부는 2010년과 2013년에 각각 제1차와 제2차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획을 발표했다. 인터넷 중독 예방 및 해소를 위한 관련 정부기관의 합동 대응책을 마련하기 이전에는 관계부처별로 각 소관 분야에 따라 부분적으로 법을 개정하며 이에 대응해왔다. 그러다가, 2010년 처음으로 7개 관계부처(과학기술정보통신부, 교육부, 법무부, 국방부, 문화체육관광부, 보건복지부, 방송통신위원회) 및 16개 시·도가 합동으로 인터넷 안전 국가 건설을 위한 중장기 ‘인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획’(‘10년~’12년)을 수립하여 발표하였다(이정림 외, 2013, 23쪽).

2013년에는 8개 관계부처(과학기술정보통신부, 교육부, 법무부, 국방부, 문화체육관광부, 보건복지부, 여성가족부, 방송통신위원회)와 17개 시·도가 합동으로 제2차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획을 발표하였다. 인터넷과 스마트폰의 급속한 이용 확산 및 대중화로 인해 일상생활에서의 스마트미디어의 의존 확산 등에 따른 전 연령층의 중독 위험 증가에 대한 국가 대응책을 구축하기 위해 2차 계획(안)을 수립하였다(이정림 외, 2013, 24쪽).

표 II-10 1차, 2차 종합계획 주요 내용

구분	1차 종합계획(‘10~’12)	2차 종합계획(‘13~’15년)
정책비전	인터넷 안전 1등 국가 건설	건강하고 행복한 인터넷 이용생활 구현
정책목표	포괄적 중독대응 통한 인터넷중독률 감축	인터넷 이용 조절능력 배양 및 회복기능 촉진
추진주체	7개 부처 및 16개 시도	8개 부처 및 17개 시도

* 출처: 미래창조과학부 보도자료(2016.5.16.). 건강한 스마트사회 구현을 위한 스마트폰·인터넷 올바른 사용 지원 종합계획(안). 내용을 정리하여 제시함.

② 제3~4차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획 내용

2016년에 발표된 제3차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획(안)은 ‘스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획(안)[2016~2018]’로 명칭이 변경되었다. 3차 종합계획에서는 스마트폰의 보급 확산, 인터넷 이용률의 증가와 콘텐츠의 다양화로 스마트폰과 인터넷이 생활에서 일상적으로 습관적으로 사용되고 있는 사회적 상황과 스마트폰 과의존으로 폭행, 사기, 보행사고, 아동학대 등 다양한 사회적 문제를 초래하는 것에 따른 해결 방안 마련을 위한 종합계획이 수립되었다(과학기술정보통신부 보도자료, 2016.5.16.). 3차 종합계획의 주요 추진과제로는 1) 자율적 조절능력 강화, 2) 과의존 치유서비스 안정화, 3) 스마트폰·인터넷 지식역량 강화, 4) 대응 협력체계 강화이었다(과학기술정보통신부 보도자료, 2016.5.16.).

가장 최근인 2018년에는 제4차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획(안)이 ‘스마트폰·인터넷 과의존 예방 및 해소 종합계획(안)[2019~2021]’로 명칭이 변경되어 관계부처 합동으로 발표되었다(과학기술정보통신부 보도자료, 2019.1.25.). 4차 종합계획에서는 함께 성장하는 디지털 사회구현이라는 비전하에 1) 역기능 방지에서 역량 강화로의 적극적 예방, 2) 예방, 회복, 성장으로 이어지는 역기능 대응 체계 구축, 3) 가정, 학교, 사회의 지원환경 기반 강화, 4) 국민중심 정책 추진을 위한 지식·정보 공유와 같은 전략을 통해 이를 실현하고자 하였다(과학기술정보통신부 보도자료, 2019.1.25.).

이상에서 제1~4차에 걸친 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획을 검토한 결과, 정책의 전반적인 주요 흐름을 파악할 수 있었다. 제1~2차 종합계획의 경우에는 주로 인터넷 중독 예방 및 해소에 초점을 맞추다가 제3차부터는 과의존에 따른 치유, 자율적 조절 능력, 스마트폰·인터넷 지식역량 강화, 대응 협력체계 강화와 같은 개념이 등장하고 미디어의 순기능을 잘 활용할 수 있는 방향으로 정책을 지원하는 방안이 제시되었다. 즉 제3~4차에서는 제1~2차의 미디어의 역기능 방지 중심에서 더 적극적으로 디지털 콘텐츠를 건강하게 이용을 할 수 있는 역량

강화 등을 통한 예방에 중점을 두고 있음을 알 수 있다. 또한 제3~4차에서는 스마트폰·인터넷 과의존과 같은 역기능에 대응하기 위한 체계도 더 강화하여 제4차에서는 전문기관 협력체계 및 스마트폰·인터넷 과의존 예방·해소 정책의 변화 달성 목표를 구체화하였다.

다음으로는 이상의 종합계획 수립에서 주요한 역할을 담당하고 있는 주요 부처를 중심으로 부처별 정책 현황을 살펴보고자 한다.

(2) 주요 부처의 미디어 정책

① 방송통신위원회

방송통신위원회는 2020년 업무보고를 통해 음란물, 사이버폭력으로부터 아동·청소년을 보호하기 위해 유해사이트접속차단 앱의 보급을 확대하고 인터넷개인방송에 출연하는 아동·청소년보호지침을 마련할 것을 추진하겠다고 밝혔다(방송통신위원회, 2020.1.). 즉 온라인상의 유해콘텐츠로부터 청소년을 보호하겠다는 것이다. 팩트체크 활성화도 포함돼 있는데 이는 가짜뉴스에 대한 국민의 인식을 높이기 위한 것이다.

방송통신위원회 소속의 시청자미디어재단은 학교미디어교육 사업을 활발하게 펼치고 있다. 즉 학교미디어교육을 활성화하기 위해 자유학기제나 자유학년제 미디어교육 지원 사업을 확대하여 청소년들이 4차 산업혁명 시대를 대비하여 디지털역량을 함양시키는데 중점을 두고 있다(한국언론학회, 2019). 이를 위해 미디어 교육 강사가 직접 학교를 방문하여 미디어교육을 진행하고 있다. 미디어 동아리를 지속적으로 멘토링하는 미디어교육도 주요 사업 중의 하나이다. 최근에는 교사들의 리터러시 함양에도 노력하고 있다. 가령, 지난 5월과 6월에는 전국미디어리터러시교사협회와 공동으로 미디어리터러시 교육사례를 공유하는 온라인세미나를 개최하기도 했다(시청자미디어재단 홈페이지 참조⁵⁾). 이를 통해 교사들이 중심이

돼 ‘인공지능시대의 디지털시민성’, ‘허위조작정보대응교육’, ‘슬기로운 미디어생활’ 등의 교육정보를 온라인으로 제공하였다.

가. 시청자미디어재단의 미디어 정책 현황⁶⁾

시청자미디어재단에서 현재 초등학생을 포함한 청소년 대상의 미디어 관련 지원 정책과 초·중·고 학부모와 교사를 대상으로 지원하고 있는 정책 내용은 다음 <표 II-11>과 같다.

표 II-11 시청자미디어재단의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황

정책영역	정책대상	세부사업내용
초등학생을 위한 창의적 체험활동 교육 지원	초등 5-6학년	• 교육 지원 정책은 초등 동아리 교육지원, 각급 교육청(지원청) 요청 초등 교육 지원('19년 354개 프로그램 운영, 25,000명 교육 참여) • 교육내용은 아래 주제별로 종합적 또는 선택적 적용 - '미디어' 사용 설명서 - 광고 속 숨은 생각 찾기 - 질문이 있는 애니메이션 보기 - 배우고 실천하는 정보 분별 - 스마트한 1인 방송 이용자 되기 - 카드뉴스로 행복한 학교 만들기 - 스톱모션 애니메이션으로 생각해보는 친구 - 우리에게 필요한 1인 방송 콘텐츠 만들기
학부모 및 교사 미디어교육 지원	초·중·고 학부모 및 교사	• 학부모 대상 교육 : 연간 16개 프로그램 운영('19년) • 교사 대상 교육 : 연간 16개 프로그램 운영('19년) • 교육내용은 학부모 및 교사의 미디어제작 활용 중심

* 출처: 시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문(2020.7.8.) 자료.

5) 출처: 시청자미디어재단 홈페이지. <https://kcmf.or.kr/cms/> 에서 2020년 5월 20일 인출.
 6) 시청자미디어재단의 미디어 정책 현황에 관한 전반적인 내용은 시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문(2020.7.8.) 자료를 토대로 작성된 것임.

초등 5~6학년 대상의 시청자미디어재단 미디어교육의 세부내용(미디어 사용설명서, 광고 속 숨은 생각 찾기, 질문이 있는 애니메이션 보기, 배우고 실천하는 정보 분별, 스마트한 1인 방송 이용자 되기, 카드뉴스로 행복한 학교 만들기, 스톱 모션 애니메이션으로 생각해보는 친구, 우리에게 필요한 1인 방송 콘텐츠 만들기)에 관한 교육 내용을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, ‘미디어 사용 설명서’ 교육은 80분 정도의 분량으로 ‘나를 맞춰봐’, ‘생활 속의 미디어’, ‘이럴 때 이런 미디어’, ‘건강한 미디어 사용법’, ‘내가 소개하는 건강한 미디어 활용방법’과 같은 5가지 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통하여 자신을 표현하는 대상을 찾아보고 미디어의 상징으로 표현되는 자신을 말할 수 있도록 하며, 자신이 생각하는 미디어에 대해 이야기하면서 미디어가 자신에게 주는 의미를 찾도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

둘째, ‘광고 속 숨은 생각 찾기’ 교육은 210분 정도의 분량으로, ‘광고하면 생각나는 것은’, ‘광고에 대해 알아보기’, ‘광고에게 질문하기’, ‘상업광고 분석하고 바꿔보기’, ‘우리 주변에 숨겨진 광고’와 같은 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통하여 광고와 관련된 다양한 단어를 떠올리고 설명할 수 있도록 하고, 우리 주변에 숨겨진 광고를 찾아보고, 소비자로서 바람직한 자세를 설명할 수 있도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

셋째, ‘질문이 있는 애니메이션 보기’ 교육은 200분 정도의 분량으로, ‘애니메이션 스티커 놀이’, ‘애니메이션 네임테нт 만들고 발표하기’, ‘애니메이션을 읽기 위한 5가지 질문’, ‘손가락으로 분석해보는 애니메이션’, ‘추천 애니메이션’과 같은 교육 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통하여 친구와의 유대감을 형성하고 친구가 좋아하는 애니메이션이 무엇인지 파악할 수 있도록 하고, 친구에게 추천하고 싶은 애니메이션을 체계적으로 설명할 수 있도록 하고, 애니메이션을 분석·

평가하고 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

넷째, ‘배우고 실천하는 정보 분별’ 교육은 140분 정도의 분량으로 ‘어떤 정보가 진짜 정보일까요?’, ‘친구에게 가장 필요한 것은?’, ‘미디어 속 정보를 접할 때 우리가 던져야 할 질문들’, ‘미디어 깃발과 풍선 만들기’, ‘가짜뉴스를 대하는 자세’와 같은 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통하여 친구들의 미디어이용 현황을 파악하고 자신의 미디어이용과 비교하여 말할 수 있도록 하고, 미디어가 제공하는 정보를 대하는 바람직한 태도를 지닐 수 있도록 하고, 미디어가 전달하는 정보를 평가하고 관리하는 태도와 자세를 표현할 수 있도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

다섯째, ‘스마트 한 1인 방송 이용자 되기’ 교육은 190분 정도의 분량으로 1인 방송 관련 단어 맞추기, 1인 방송에서 보고 싶은 콘텐츠는?, 1인 방송의 빛과 그림자, 현명한 1인 방송 이용자 되기, 좋은 콘텐츠 제작 가이드라인과 같은 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통해 인터넷 1인 방송과 관련된 단어를 설명할 수 있도록 하고, 1인 방송 콘텐츠에 대한 문제점을 이해하고 대안을 생각해보도록 하며, 좋은 콘텐츠를 제작하기 위한 가이드라인을 이해하고 실천할 수 있도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

여섯째, ‘카드뉴스로 행복한 학교 만들기’ 교육은 120분 정도의 분량으로 카드뉴스 세부주제 정하기, 카드뉴스 읽기, 카드뉴스의 이해, 카드뉴스 제작 앱, 카드뉴스 제작하기와 같은 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통하여 행복한 학교를 만들기 위해 필요한 문제 상황을 파악하여 세부주제를 선택할 수 있도록 한다. 또한 카드뉴스가 무엇인지와 카드뉴스 제작과정에 관하여 설명할 수 있도록 하고, 제작을 위한 기획서와 스토리보드를 작성할 수 있도록 하고, 기획의도를 살려 카드뉴스 작성 및 제작된 카드뉴스를 보고 의도와 내용을 비판적으로 분석할 수 있도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

일곱째, ‘스톱 애니메이션으로 생각해보는 친구’ 교육은 280분 정도의 분량으로 이야기 만들기 게임, 스톱모션 애니메이션 감상하기, 스톱모션 애니메이션의 이해, 애니메이션 제작 앱, 스톱모션 애니메이션 제작하기와 같은 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통하여 인물, 사건, 배경의 조합을 자유롭게 만들 수 있도록 하고, 스톱모션 애니메이션 작품을 보고 주제와 관련된 내용을 자신의 생각이 드러나게 글과 그림으로 표현할 수 있도록 하며, 스톱모션 애니메이션의 제작과정을 말할 수 있도록 한다. 또한 스톱모션 애니메이션 제작을 위한 기획서와 스토리 보드를 작성하여 창의적으로 애니메이션을 만들 수 있도록 하며, 완성된 스톱모션 애니메이션을 보고 제작의도와 내용을 분석하고 느낀 점을 말할 수 있도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

여덟째, ‘우리에게 필요한 1인 방송 콘텐츠 만들기’ 교육은 230분 정도의 분량으로 우리에게 꼭 필요한 1인 방송 콘텐츠 찾기, 우리에게 꼭 필요한 1인 방송 콘텐츠 정하기, 1인 방송과 크리에이터, 우리에게 꼭 필요한 1인 방송 콘텐츠 제작하기, 1인 미디어 시대와 같은 내용으로 구성되어 있다. 이러한 교육을 통하여 콘텐츠의 주제별 아이디어를 찾아서 선별할 수 있도록 하고, 선별된 아이디어로 콘텐츠 내용을 정하여 제작계획을 세울 수 있도록 한다. 또한 1인 방송 콘텐츠 제작을 위한 기획서를 작성하여 필요한 자료를 수집할 수 있도록 하며, 수집된 자료를 활용하여 우리에게 꼭 필요한 1인 방송 콘텐츠 제작 및 완성된 1인 방송 콘텐츠 내용에 대한 분석 및 느낌을 말할 수 있도록 한다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

나. 시청자미디어재단의 미디어 관련 향후 추진 정책⁷⁾

현대사회가 미디어를 통해서 다른 사람들과 소통하고, 정보를 공유하고, 미디어를 개인적 차원에서도 손쉽게 자유롭게 만드는 시대가 되면서, 초등학생을 포함한 청소년들에게 미디어리터러시 역량은 반드시 필요한 역량 중의 하나가 되었다. 2020년에는 COVID-19라는 국내외 사상초유의 사태로 불가피하게 온라인 수업 등을 진행하면서 디지털 미디어 활용 방법의 습득이 학부모들에게도 요구되는 역량이 되었다. 디지털 미디어에 익숙한 자녀세대에 비해 이들을 지도해야 할 학부모와 교사들의 역량이 낮은 수준에 있다는 문제가 올해 코로나사태로 인해 제기되었다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

이러한 맥락에서 학부모를 위한 디지털미디어 사용 방법 숙달 등을 포함하여 학부모와 교사에 대한 교육 및 연수에 ‘자녀 및 학생 지도’와 관련한 이슈 및 방법론을 교육하고 토론할 수 있는 프로그램을 추후 더 많이 개발하여 보급할 필요성이 부각되어 향후 시청자미디어재단에서는 이에 관한 정책들을 추진할 예정이다. 한편, 초등학생 및 유아와 같은 어린 세대를 위해서는 미디어 콘텐츠가 만들어지는 물리적 환경에 대한 이해와 미디어 기술에 대한 사용법 습득이 미디어 리터러시의 가장 기초적인 출발점이라고 여겨 시청자미디어재단에서는 이와 관련된 교육내용을 개발할 예정이다. 또한 새롭게 나타나고 있는 미디어에 대한 비판적 사고력을 함양할 수 있는 교육과, 미디어 사용에 따른 역기능에 비판적으로 접근하는 교육을 제공할 필요가 있어 향후 이러한 방향으로 정책이 추진될 예정이다(시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문 자료, 2020.7.8.).

이상의 내용을 아래 <표 II-12>에서 정리하였다.

7) 시청자미디어재단의 미디어 정책 관련 향후 추진 계획에 관한 전반적인 내용은 시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장의 서면자문(2020.7.8.) 자료를 토대로 작성된 것임.

표 II-12 시청자미디어재단의 아동·청소년 대상 향후 추진 미디어 정책

정책영역	정책대상	세부사업내용
초등학생을 위한 미디어교육 교재개발 및 교육지원	초등(3~4학년)	생애주기별 미디어교육과 가정 내에서의 미디어 리터러시 역량 강화를 위한 교재개발 및 교육지원 지속 추진
	초등(1~2학년)	
유아를 위한 미디어교육 교재개발 및 교육지원	유아(6~7세)	
학부모를 위한 미디어교육 교재개발 및 교육지원	유아, 초등(초·중·고), 중등, 고등 각 학부모	

* 출처: 시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문(2020.7.8.) 자료.

② 교육부

교육부가 발표한 2020 업무보고에 따르면, 이 부처는 민주시민교육 강화라는 틀 속에서 학교의 미디어교육을 강조하고 있다(교육부, 2020.3.2.). 구체적으로 미디어리터러시교육 지원체계를 구축함으로써 미디어교육 교사연수, 미디어교육 센터 건립, 교과연계형 미디어교육을 위한 교수·학습자료 개발 등의 계획을 추진하고 있다. 즉 미디어리터러시를 미래사회에 필요한 학생들의 주요 역량으로 보고 있는 것이다. 이미 교육부는 2019년에 민주시민교육과 미디어리터러시교육 간의 연계성을 강화하기 위해 〈민주시민교육 미디어와 만나다〉라는 제목의 교수·학습자료를 초·중·고등학교용으로 발간하기도 했다. 가령, 중학교용 교수·학습자료에는 자율적인 삶, 존중하는 삶, 연대하는 삶, 정의로운 삶, 평화로운 삶 등 5개 단원을 중심으로 미디어를 통한 주요 활동이 포함돼 있다(교육부, 충청남도교육청, 한국교육개발원, 2020).

아래 표는 자문을 통해 얻은 현재 추진하고 있거나 향후 추진될 교육부의 미디어

교육관련 사업이다. 이 표를 보면 학생, 교원, 학부모를 대상으로 다양한 사업이 추진되고 있음을 알 수 있다. 즉 미디어교육활성화를 위해 교사가 수업시간에 활용할 수 있도록 교수·학습자료를 개발하고 있고 학부모의 미디어리터러시역량을 높이기 위해 원격연수콘텐츠를 만들고 있다. 또한, 교사들의 역량을 높이기 위해 원격연수 콘텐츠를 개발 중이고 학교미디어교육센터도 설립할 계획이다. 특히 미디어교육 통합지원 포털을 구축함으로써 미디어교육과 관련한 콘텐츠들을 이용자들이 쉽고 편리하게 사용할 수 있도록 사업을 추진하고 있다.

표 II-13 교육부 미디어교육관련 사업

정책영역 및 정책대상	세부사업내용	성과 및 개선사항
학교미디어 교육	미디어교육 인프라 구축	학교미디어교육센터 설립 추진('22. 1곳, '23. 2곳 개관 예정) 미디어교육 통합지원 포털 구축('20.12. 개설팀 예정)
	교육과정 개선 방안 검토	정책연구(학교 미디어교육을 위한 교과 교육과정 개선 방안 연구) 추진
학생 및 교원	교수학습자료 보급	초중등 교과 연계형 미디어교육 교수학습자료 개발('21.상 보급 예정) 원격수업 지원 및 디지털 리터러시에 대한 인식 제고를 위해 정보윤리 및 저작권 등 원격수업 관련 웹포스터(4종) 및 영상(1종) 보급 ※ 교육부TV 송출(4.16.) / 조회 수 1부 정보윤리편 7,046회, 2부 저작권편 4,025회(12.3. 기준)
교원	교원의 미디어교육 역량 강화	교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화를 위한 원격연수 개발(3종, '21. 상 보급 예정) 정책연구(교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화 방안) 추진 및 결과 보급(~'20.12.)
교원 및 학부모	정책 홍보 및 모니터링	교육부 소셜미디어 등 통한 정책 홍보 정책 수요 조사를 위한 정책모니터링 실시('20.9.9.-9.15.)

정책영역 및 정책대상	세부사업내용	성과 및 개선사항
학부모	학부모의 미디어 리터러시 이해도 제고 및 가정에서의 미디어교육 활동 지원	학부모 대상 원격연수 콘텐츠(15차시) 개발·보급* 및 웹진에 미디어교육 관련 기고, 타부처 개발 자료 공유 등 * “클릭!미디어 리터러시”(학부모On누리 탑재, '20.5.~) '20.11. 기준 1,200명 이용 가정에서의 미디어교육 활동을 위한 웹포스터 및 카드뉴스(국문/영문) 보급('20.4.~)
시민 사회 영역	부처 협업	디지털 미디어 소통 역량 강화 종합계획 수립 등 부처 협업(상시)
	국제 협업 지원	유네스코 주관 「글로벌 미디어·정보 리터러시 주간 대표회의 및 청년포럼」* 국내 유치 및 운영 등 미디어교육을 위한 국제적 협업 지원 * '20.10.26.~10.30., 온라인 행사 총 85개국, 623명 참여(내국인 257명, 외국인 366명)
	행사 후원	미디어교육 관련 각종 행사 후원

* 출처: 교육부 민주시민교육과 장은주 연구사 서면자문(2020.12.7.) 자료.

③ 문화체육관광부

문화체육관광부의 경우 산하기관인 한국언론진흥재단을 통하여 학교미디어교육사업을 실시하고 있다(한국언론진흥재단 홈페이지 학교미디어교육사업 참조8)). 이 사업은 미디어교육강사를 학교에 파견하여 미디어리터러시 수업을 실시하도록 하는 것이다. 이와 더불어 교사연수, 미디어교육전국대회, 미디어교육교재개발, 미디어교육포털운영 사업을 추진하고 있다.

1990년부터 미디어교육을 추진해온 이 재단은 신문활용교육(Newspaper in

8) 출처: 한국언론진흥재단 홈페이지.

https://www.kpf.or.kr/front/intropage/intropageShow.do?page_id=49b3872af2b5409787e38e8084f093e1 에서 2020년 3월 24일 인출.

Education)을 위주로 사업을 해 오면서 뉴스에 대한 비판적 이해를 도모하는 뉴스 리터러시를 강조해 왔다(한국언론학회, 2019). 근래에는 지난 5월 12일 미디어교육원을 개원하여 강의실, 디지털랩, 미디어창작실, 크리에이터 스튜디오 등을 갖추고 일반시민을 대상으로 한 미디어이해교육을 강화하고 있다(한국언론진흥재단 보도자료, 2020.5.7.). 즉 언론인의 미디어교육을 강화하고 미디어교육의 외연을 일반시민에게까지 확대하겠다는 것이다.

현재 한국언론진흥재단에서 아동·청소년과 부모를 대상으로 진행되고 있는 미디어정책⁹⁾은 4가지로 다음 <표 II-14>와 같다.

표 II-14 한국언론진흥재단의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황

정책영역	정책대상	세부사업내용
학교 미디어 리터러시 교육 확산	초, 중, 고	- 미디어교육 운영학교 지원을 신청한 학교에 미디어교육 강사 파견 및 교재와 신문, e-NIE 프로그램 지원을 통한 맞춤형 미디어교육 실시
팩트체크 교육	중	- 팩트체크의 중요성 및 가이드에 대한 교육 후 특정 주제의 콘텐츠에 대해 팩트체크를 한 후 심사를 통해 시상하는 ‘청소년 체커톤’ 행사
뉴스 리터러시	초, 중, 고	- ① 미디어교육 운영학교, 자유학년제 지원 및 도서관, 아동센터 등의 뉴스 리터러시 프로그램 운영 지원 - ② 바른 뉴스 이용 문화 조성 및 뉴스 리터러시 함양을 위한 ‘뉴스읽기 뉴스일기’ 공모전
1인 미디어	가족	- 지자체 교육센터를 통해 부모와 자녀가 함께 크리에이터로 활동하면서 콘텐츠를 제작하고 미디어 리터러시에 대해 배우는 교육 프로그램 제공

* 출처: 한국언론진흥재단 미디어교육팀 오수정 팀장 서면자문(2020.7.7.) 자료.

첫째, 초·중·고교를 대상으로 미디어교육 운영학교를 지원하는 경우 미디어교육

9) 한국언론진흥재단에서 아동·청소년과 부모를 대상으로 진행되고 있는 미디어정책은 한국언론진흥재단 미디어교육팀 오수정 팀장 서면자문(2020.7.7.) 자료를 토대로 작성된 것임.

강사를 파견하여 미디어 리터러시 교육을 실시한다. 둘째, 중학생을 대상으로 팩트체크 교육을 실시한 후 특정 주제에 관한 팩트체크 후 시상을 하는 행사를 진행한다. 셋째, 초·중·고등학교에 뉴스 리터러시 프로그램 운영을 지원하고 바른 뉴스 이용 문화 조성 등을 도모하는 행사를 진행한다. 넷째, 가족을 대상으로 부모와 자녀가 함께 미디어 콘텐츠를 제작하고 미디어 리터러시 교육을 제공한다.

④ 과학기술정보통신부

과학기술정보통신부는 산하기관인 한국정보화진흥원을 통해 스마트폰과의존 예방, 사이버폭력예방교육 등 건강하고 건전한 인터넷문화를 만들기 위해 힘쓰고 있다. 이를 위해 매년 스마트폰과의존실태조사와 인터넷이용실태조사를 실시하고 있으며 그 결과를 언론에 공개하고 있다. 또한 전국 18곳에 스마트쉼센터를 설치·운영하고 있다(스마트쉼센터 홈페이지 참조¹⁰⁾). 이 센터는 스마트폰과의존예방교육, 인터넷·스마트폰 과다사용과 관련하여 다양한 경로의 상담 등을 실시하고 있다. 또한 초·중·고교에도 전문강사를 파견하여 예방교육을 진행하고 있다.

가. 한국정보화진흥원의 미디어 정책 현황¹¹⁾

한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀의 아동·청소년 및 부모 대상 미디어 정책은 청소년 대상 스마트폰 과의존 예방교육, 스마트폰 과의존 예방 콘텐츠 개발·보급, 과의존 위험군 청소년 학부모 코칭, 스마트쉼 문화운동 추진 사업이 있다. 각 사업에 관하여 보다 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 청소년 대상 스마트폰 과의존 예방교육은 초·중·고생을 중심으로 시간관리

10) 출처: 스마트쉼센터 홈페이지. <https://www.iapc.or.kr/contents.do?cid=36&idx=36> 에서 2020년 3월 24일 인출.

11) 한국정보화진흥원의 미디어 정책 현황에 관한 전반적인 내용은 한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사의 서면자문(2020.7.6.) 자료와 디지털윤리팀 김봉섭 박사의 서면자문(2020.6.24.) 자료를 토대로 작성된 것임.

프로그램 교육 등을 통한 스마트폰 자기조절 능력 배양 및 바른 사용 역량 강화를 목적으로 수행되는 사업이다. 사업내용은 수요기관을 방문하여 실시하는 특강형 교육(기초)과 학령별 특성을 고려한 소그룹 형태의 토론식 교육(심화) 및 ICT 진로 적성 교육을 실시하며, 기초교육(인터넷·스마트폰 레몬교실)은 스마트폰 과의존 실태, 순기능·역기능 및 과의존 예방방법 등에 대한 교육으로 이루어지고, 심화교육(‘WOW 건강한 멘토링’)은 스마트폰 사용습관 자기조절 능력 배양, 자기점검 방법 등에 대한 토론식 교육으로 이루어진다. 2020년에는 60,000명을 대상으로 기초교육 및 심화교육 제공하는 것을 목표로 하여 전국 18개 스마트쉼센터를 통해 교육을 수행하고자 하였다. ICT 진로적성 교육의 경우는 자유학기제 시행계획에 근거하여 스마트폰 이용 습관을 재설계하고, 진로탐색을 위해 디지털 자원을 활용 하도록 지원하고자 한다(한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면 자문 자료, 2020.7.6.).

둘째, 스마트폰 과의존 예방 콘텐츠 개발·보급 사업은 유아동, 청소년을 포함한 전 연령대 국민을 대상으로 생애주기별 맞춤형 콘텐츠 개발·보급을 통해 스마트폰 과의존 예방 및 바른 사용 역량 강화를 목적으로 수행되는 사업이다. 사업내용은 연령·학령별 예방교육 표준강의안(15종), 생애주기별 스마트폰 과의존 예방 가이드라인 및 매뉴얼(7종), 과의존 예방 영상 콘텐츠 등을 개발·보급하는 것으로, 인플루언서, 육아포털, 스마트쉼센터 홈페이지, 유관부처 및 기관을 통하여 개발된 콘텐츠의 온오프라인 보급을 한다(한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면자문 자료, 2020.7.6.).

셋째, 과의존 위험군 청소년 학부모 코칭 사업은 스마트폰 과의존 청소년 학부모를 대상으로 스마트폰 과의존 위험군 청소년 코칭을 위한 학부모 역량 강화를 목적으로 수행된다. 사업내용은 과의존 위험군 자녀를 둔 학부모를 대상으로 스마트폰 과의존에 대한 이해, 미디어 사용 지도, 자기 결정성을 높이는 양육원리를 교육하는 것으로 지역 스마트쉼센터별 자체 사업으로 실시하고 있다(한국정보화

진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면자문 자료, 2020.7.6.).

넷째, 스마트쉼 문화운동 추진 사업은 아동 및 청소년이 주된 대상이기는 하지만 전 국민을 대상으로 민관협력의 문화운동을 통해 스마트폰 바른 사용 인식 제고를 위하여 수행된다. 사업내용은 기업, 종교계, NGO 등과 협력을 통한 청소년 대상 과의존 예방 프로그램 운영, 지자체 등과 협력을 통한 지역밀착형 예방 캠페인 추진 등이다(한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면자문 자료, 2020.7.6.).

이상에서 언급되었던 과학기술정보통신부의 산하기관인 한국정보화진흥원의 디지털과의존대응팀에서 현재 실시하고 있는 아동·청소년과 부모 대상의 미디어 정책은 다음 <표 II-15>와 같다.

표 II-15 한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황		
정책영역	정책대상	세부사업내용
스마트폰 과의존예방	초중고생	스마트폰 과의존 예방교육
	전 국민	스마트폰 과의존 예방 콘텐츠 개발·보급
	초중고생 학부모	과의존 위험군 청소년 학부모 코칭
	초중고생	스마트쉼 문화운동

* 출처: 한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면자문(2020.7.6.) 자료.

과학기술정보통신부의 산하기관인 한국정보화진흥원의 디지털윤리팀에서 현재 실시하고 있는 아동·청소년과 부모 대상의 미디어정책은 다음 <표 II-16>과 같다.

표 II-16 한국정보화진흥원 디지털윤리팀의 아동·청소년 대상 미디어 정책 현황		
정책영역	정책대상	세부사업내용
미래 SW 인재양성 (과학기술)	초중고생	① (SW를 통한 착한상상) 우리 주변의 사회 현안, 생활과 환경 분야 등의 다양한 문제들을 SW 활용 아이디어와 기술융합 등을 통해 해결하는 SW작품 공모전 개최

정책영역	정책대상	세부사업내용
정보통신부)		② (SW빌더스 챌린지) SW 교육 및 사전기획(과제수행)을 통해 일상생활에서 발생하는 문제들을 주제로 온·오프라인 해커톤 진행 ③ (알고리즘 히어로즈) 온라인 교육 플랫폼을 통한 SW 교육, 셀프레벨 테스트, 문제은행 등을 통한 학습 지원 및 전국 단위의 온라인 알고리즘 레벨검증 진행
스마트폰·인터넷 과의존 예방·해소 (과학기술 정보통신부)	전 연령	① 생애주기별 전 국민 맞춤형 스마트폰·인터넷 과의존 예방교육 실시(2020년 50만명 목표) ○ (레몬교실) 전 연령 대상 수요기관으로 찾아가는 생애주기별 맞춤형 예방교육 실시 - (영·유아) 영·유아 및 보호자 대상 어린이집·유치원으로 찾아가는 스마트폰·인터넷 과의존 예방교육 강화 - (청소년) 자기조절 및 시간관리 프로그램 교육 등을 통한 청소년의 스마트폰 자율조절 능력 배양 교육 - (성인·고령층) 바른 이용 및 생활습관 개선 등 군장병, 공공기관, 민간기업, 고령층 등 실천교육 실시 ○ (WOW건강한멘토링) 청소년 대상 바른 스마트폰·인터넷 이용습관 형성 및 자기조절 능력 배양을 위한 소규모 그룹형태의 토론회 심화 교육과정 운영 ○ (ICT진로교육·상담) 청소년 대상 ICT 유망직업 탐색을 통해 미래인재를 양성하고, 과의존 위험군에 대해서는 전문상담을 연계하여 스마트폰 바른 사용 역량 강화 ○ (유아·부모 체험교육) 올바른 스마트폰 사용 습관을 기르기 위해 유아·학부모가 직접 참여하는 체험 중심의 인형극, 뮤지컬 등 운영(20회) ○ (콘텐츠 개발·보급) 과의존 예방교육 영상 콘텐츠 개발(2종) 및 기 개발 콘텐츠* 등을 인플루언서, 육아포탈 등을 활용하여 보급 ② 스마트폰 과의존 위험군 대상 전문상담 지원 ○ (전문상담) 전국 스마트쉼센터(총 18개소) 및 지역 유관기관 연계·협력을 통한 지역민 대상 스마트폰·인터넷 과의존 예방·해소 전문상담 제공 ○ (가정방문상담) 장애인, 저소득층, 한부모, 다문화가정 등 취약계층 및 과의존 고위험군 대상으로 가정으로 찾아가는 현장 맞춤형 방문상담 지원 ③ 정책 지원 ○ (실태조사) 과의존 심화 계층 변화에 대응하여 유아동, 고령

정책영역	정책대상	세부사업내용
		총 시범조사를 포함한 스마트폰 과의존 실태조사 실시(국가 승인통계) ○ (의무예방교육 실시결과조사) 전년도 의무 예방교육 실시 결과를 파악하여 예방교육 사업의 효율적 운영·관리 및 정책 수립을 위한 기초자료로 활용(지능정보화기본법 제54조에 근거)
건전한 사이버윤리문화 조성 (방송통신위원회)	전 계층	① 유아 대상 스마트폰 활용 및 인터넷 이용 교육 ○ 인터넷 시작기인 유아의 올바른 인터넷 이용습관 정립 및 올바른 스마트폰 사용 안내를 위해 유아가 이해하기 쉬운 공연교육(인형극)과 교구를 활용한 강사파견형 교육 실시 ② 청소년 대상 인터넷 윤리 순회 강연 및 예술체험형 공연 교육 ○ (초등학교 고학년) 사이버폭력 예방을 주제로 학교 대상 찾아가는 소규모 참여형 교육 운영 ○ (초등학생) 사이버폭력 예방을 위한 게임형 교구 활용 교육 실시 ○ (초·중·고) 사이버폭력 예방 및 디지털 시민을 주제로 학교 대상 찾아가는 집체형 교육 실시 ○ (초·중·고) 사이버폭력 예방, 올바른 인터넷 활용 등을 주제로 뮤지컬 또는 연극형태의 공연 교육 실시 ○ (장애 청소년) 전국 특수학급(초·중·고) 및 특수학교를 대상으로 사이버폭력 예방, 올바른 의사소통 방법, 올바른 정보판별 등 디지털 사회를 살아가는데 필요한 소양 함양 교육 실시 ○ (취약계층 청소년) 지역아동센터, 방과후아카데미 등을 대상으로 올바른 인성을 가진 디지털시민으로 성장할 수 있도록 맞춤형 인터넷윤리 교육 실시 및 게임형 교구 활용 교육, 뮤지컬 활용 예술체험형 공연 교육 실시 ③ 성인 대상 사이버폭력 예방 및 올바른 인터넷 이용 교육 ○ 성인(청년, 중·장년, 고령층) 및 군인, 학부모(유아, 초·중·고생) 대상 사이버폭력 예방과 인터넷 및 스마트기기의 올바른 이용 등 지속적으로 실천 가능한 인터넷윤리 교육 실시 ④ 건전 인터넷 이용문화 확산을 위한 동아리 활동 지원 ○ (청소년) 청소년이 건전한 인터넷이용문화 확산 활동을 통해 차세대 디지털 시민으로서 성장할 수 있도록 초·중·고교 대상 동아리 ‘한국인터넷드림단’ 활동 지원 ○ (대학생) 대학생 주도의 인터넷윤리 및 사이버폭력 예방 문화 확산 계기 및 기반 마련을 위한 대학 동아리 지원 및 전국 대학생 동아리 대상 아름다운 인터넷 세상 만들기 활동

정책영역	정책대상	세부사업내용
		계획 공모 ⑤ 정책지원 ○ (사이버폭력 실태조사)올바른 사이버폭력 예방 정책 방향 제시를 위한 사이버폭력 실태 진단(초4 이상 중고등학생 4,500명, 학부모 700명, 교사 300명, 성인 1,500명)

* 출처: 한국정보화진흥원 디지털윤리팀 김봉섭 박사 서면자문(2020.6.24.) 자료.

2020년도에 한국정보화진흥원 디지털윤리팀에서 시행되고 있는 계층별과 연령에 따른 인터넷 윤리교육 현황은 다음 <표 II-17>과 같다.

표 II-17 2020년 계층별 인터넷윤리교육 현황

대상	교육명	형식
유아	바른인터넷유아학교	인형극
		강사 파견
초등생	사이버폭력 예방 교구	교구활용 자체교육
초·중·고생	인터넷윤리 순회강연	강사 파견
	예술체험형 공연교육	교육뮤지컬
	한국인터넷드림단	동아리 운영
취약계층	장애청소년 인터넷윤리교실	자체교육
	지역아동센터 대상 교육	강사 파견
	방과후 아카데미 대상 교육	교육뮤지컬
성인	성인 인터넷윤리교육(중·장년층, 일반성인 등)	강사 파견
	군인 인터넷윤리교육	
	밥상머리 인터넷윤리 교육	

* 출처: 한국정보화진흥원 디지털윤리팀 김봉섭 박사 서면자문(2020.6.24.) 자료.

나. 한국정보화진흥원의 아동·청소년 대상 미디어 정책 향후 계획¹²⁾

한국정보화진흥원의 아동·청소년 대상의 미디어 정책에 관한 향후 계획은 스마트폰 과의존예방을 위한 중고등학생 대상의 데이터 리터러시 교육을 추진할 계획이며, 미래 SW 인재 양성, 스마트폰·인터넷 과의존 예방·해소, 건전한 사이버윤리 문화 조성을 위한 교육을 추진할 계획이다.

먼저, 향후 추진될 스마트폰 과의존 예방교육을 위한 데이터 리터러시 교육은 디지털 미디어 콘텐츠가 추천·확산되는 방식의 이해를 통해 디지털 미디어에 대한 자기결정능력 및 데이터 자기결정권을 강화하는 내용으로 제공하고자 계획하고 있다. 즉, 청소년 스스로 디지털 미디어 콘텐츠 추천에 대한 기준을 선정하고 결과를 평가할 수 있는 활동 프로그램을 활용하여 청소년 예방교육에 적용하고자 한다 (한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면자문 자료, 2020.7.6.).

표 II-18 한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀의 청소년 대상 향후 추진 미디어 정책

정책영역	정책대상	세부사업내용
스마트폰과의존예방	중고등학생	데이터 리터러시 교육

* 출처: 한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면자문(2020.7.6.) 자료.

다음으로 한국정보화진흥원 디지털윤리팀의 아동·청소년 대상 향후 추진 미디어 정책 내용과 정책의 법적 근거를 다음 <표 II-19>에서 제시하였다.

표 II-19 한국정보화진흥원 디지털윤리팀의 아동·청소년 대상 향후 추진 미디어 정책

구분	추진 근거 법률
미래 SW 인재 양성	○ 2015년 개정 교육과정(교육부)

12) 한국정보화진흥원의 미디어 정책 향후 계획은 한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사의 서면자문(2020.7.6.) 자료와 디지털윤리팀 김봉섭 박사의 서면자문(2020.6.24.) 자료를 토대로 작성된 것임.

구분	추진 근거 법률
스마트폰·인터넷 과의존 예방·해소	○ 국가정보화기본법 제14조(한국정보화진흥원의 설립 등) ○ 국가정보화기본법 제30조(인터넷중독예방 및 해소계획 수립 등) ○ 국가정보화기본법 제30조의2 내지 8(인터넷중독 관련)
건전한 사이버윤리 문화 조성	○ 국가정보화기본법 제14조(한국정보화진흥원 설립), 제40조(건전한 정보통신윤리 확립) ○ 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제3조(정보통신서비스 제공자 및 이용자의 책무), 제4조(정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 시책의 마련), 제41조(청소년 보호를 위한 시책의 마련), 제44조(정보통신망에서의 권리보호), 제44조의 4(자율규제) ○ 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률 및 시행령 제4조(국가 및 지방자치단체의 책무), 제20조의 3(정보통신망에 의한 학교 폭력) 시행령 : 제17조(학교폭력예방교육), 제31조(정보통신망의 이용 등) ○ 인터넷윤리 중장기 계획 ‘아름다운 인터넷 세상 2022’ ○ 국정과제 70-5, ‘건전한 인터넷 이용환경 조성’

* 출처: 한국정보화진흥원 디지털윤리팀 김봉섭 박사 서면자문(2020.6.24.) 자료.

⑤ 여성가족부

여성가족부는 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 미디어정책을 주로 펼치고 있다. 대표적인 정책으로는 일명 ‘셋다운제’로 알려진 청소년인터넷게임건전이용제도가 있다. 이는 인터넷게임제공자가 만16세 미만의 청소년에게 심야시간대 인터넷게임 제공을 하지 못하도록 규제하기 위한 제도로 청소년의 학습권과 수면권을 보장하기 위해 2011년부터 시행되어 왔다(여성가족부, 2019). 또한 여성가족부는 지난 2014년 8월 무주에 ‘국립청소년인터넷드림마을’을 설립하여 인터넷 및 스마트폰 과의존 청소년을 위한 치유프로그램을 운영하고 있다(여성가족부, 2019). 다음은 여성가족부의 미디어정책을 정리해 놓은 표이다.

표 II-20 여성가족부 주요 미디어 정책 현황

정책영역	정책대상	세부사업내용
인터넷, 스마트폰 과다이용 예방 및 해소	초중고생 및 학부모	○ 학령전환기(초4 · 중1 · 고1) 청소년 전수 대상 인터넷 · 스마트폰 이용습관 진단조사 ○ 방학 및 주말을 이용한 인터넷 치유크amp(중고등) 및 가족치유크amp(초등) 운영 ○ 인터넷, 스마트폰 위험군 청소년 대상 부모교육 실시
인터넷게임과다 이용예방	초중학생	○ 16세 미만 청소년을 대상으로 심야시간대(0시~6시) 인터넷게임 제공 제한제도(일명 '셋다운제') 운영
매체역기능으로 부터 청소년 보호	초중고생	○ 매체물의 청소년유해성 모니터링 강화

* 출처: 여성가족부 장유남 사무관 서면자문(2020.12.8.) 자료.

최근 여성가족부는 육성과 수련 중심의 청소년정책에서 성장과 체험의 주체로 청소년 정책 패러다임 변화를 도모하고 있어 주목을 끈다(여성가족부 보도자료, 2020.5.11.). 특히 온라인 참여포털을 활성화해 청소년 누구나 시공간의 제약 없이 정책에 참여할 수 있는 창구를 마련할 계획이다. 즉 디지털세대인 청소년의 온라인 정책참여를 활성화시키겠다는 것이다. 또한 지방에 거주하는 청소년의 스마트폰 과의존 문제 등을 해결하기 위해 지역청소년치료재활센터를 건립 중에 있다(여성가족부 장유남 사무관 서면자문 자료, 2020.12.8.). 특히 코로나19 장기화에 대비해 사이버 상담인력을 확충하고 비대면 상담치유서비스를 제공할 수 있는 웹 프로그램을 개발하고 있다. 특히 여성가족부는 미디어과의존의 저연령화 추세가 지속됨에 따라 초등학교 1학년-3학년을 대상으로 청소년전문상담프로그램을 개발하여 보급할 계획이다(여성가족부 장유남 사무관 서면자문 자료, 2020.12.8.).

4. 요약 및 시사점

주요 내용

- 태어날 때부터 디지털매체에 익숙한 청소년들은 디지털기기를 다루는데 매우 익숙해 있음. 하지만, 미디어를 책임 있고 윤리적으로 활용하는 것에는 다소 서툴고 미디어 이용시간을 스스로 통제할 수 있는 능력도 부족함.
- 이 때문에 어렸을 때부터 디지털윤리의식을 함양하는 것이 중요하고 이를 위해 청소년의 미디어 리터러시 역량을 강화할 필요가 있음.
- 하지만, 학교에서 미디어 리터러시 교육을 실시할 수 있는 전문교사도 부족하고 커리큘럼도 빈약하며 디지털자원도 부족한 상황임.
- 미디어 과의존 및 중독을 보다 적극적으로 예방하고 평소에 청소년 스스로 미디어 이용에 관한 조절능력을 강화할 수 있도록 국가와 사회, 학교와 가정에서의 촘촘한 관심이 배려가 지속적으로 필요하며 이에 관한 교육 및 프로그램 제공도 지속되어야 함.
- 동시에 미디어 산업과 관련된 업체들이 자정 능력을 갖추 수 있도록 사회적 기반 마련 및 관리 감독과 지원도 필요함. 즉, 건전하고 건강한 청소년 미디어 활용을 위해서는 국가, 사회, 학교, 부모의 협력이 이루어져야 함.

초등학생들의 미디어 이용을 살펴본 결과, 이들이 주로 이용하는 매체는 유튜브와 게임이었다. 특히 최근 들어 틱톡이 확산되면서 많은 학생들이 이를 즐기고 있다. 미디어가 학생들에게 주는 유용성은 많다. 즉 이들은 유튜브를 통해 게임하는 방법을 배우거나 화장하는 방법을 학습한다. 하지만, 너무 자극적이고 흥미로운 콘텐츠를 소비하다 보니 실생활에 필요하고 유용한 지식을 찾는 경우가 많지 않다. 특히 콘텐츠 생산에 대한 진입장벽이 낮아짐으로써 누구나 미디어 콘텐츠를 만들 수 있는 시대에 이들은 살고 있다. 이러한 시대에서는 자신들이 만들어 올린 영상의 조회 수는 곧 친구들에게 과시할 수 있는 자랑거리다. 또한 조회 수가 높으면 돈을 많이 벌 수 있다는 사실을 알기 때문에 조회 수를 높여 큰돈을 벌고 싶어 한다. 이 때문에 유튜버가 돼 돈을 많이 버는 것이 이들의 주요 장래희망이 되고 있다.

하지만, 우리나라 초등학생의 경우 스마트폰을 가지고 있는 비율이 지나치게 높아 과의존이 심각한 문제로 떠오르고 있다. 또한, 미디어를 활용하여 재미나 장난삼아 친구들을 놀리거나 따돌리는 일도 빈번하게 발생하고 있다. 조회 수를 높이기 위해 타인이나 사회에 미칠 악영향에 아랑곳하지 않고 자극적인 영상을 만들어 올린다. 이런 상황에서 학교에서 미디어 리터러시 교육을 실시할 수 있는 전문교사도 부족하고 커리큘럼도 빈약하며 디지털자원도 부족하다(김지연, 2018).

이러한 미디어의 오남용을 막기 위해서는 어렸을 때부터 디지털윤리의식을 함양하는 것이 중요하다. 이를 위해 청소년의 미디어 리터러시 역량을 강화할 필요가 있다. 특히 태어날 때부터 디지털매체에 익숙한 Z세대인 요즘의 청소년들은 디지털기기를 다루는데 매우 익숙해 있다. 하지만, 미디어를 책임 있고 윤리적으로 활용하는 것에는 다소 서툴다. 또한 미디어 이용시간을 스스로 통제할 수 있는 능력도 결여돼 있다.

청소년의 미디어 이용에서의 문제점을 해결하기 위한 기본 방향은 미디어리터러시 역량 강화라고 여겨진다. 즉, 미디어의 순기능과 역기능을 정확하게 이해하여 미디어를 올바르게 이용하는 방법을 익히는 교육이 필요한 것이다. 나아가 미디어의 영향력과 파급효과가 커지는 가운데 허위조작정보 등에 대한 분별력을 높이는 활동 및 미디어를 통한 사회 참여 활동 등과 같이 빠르게 변화하는 미디어 환경에 대처할 수 있는 교육이 이루어져야 한다는 것이다.

이와 더불어 청소년의 미디어 과의존과 중독에 따른 예방 및 상담 프로그램도 활성화되어 진행되어야 한다. 미디어 과의존과 중독을 예방하고 치료할 수 있는 프로그램의 접근성과 실효성을 높일 수 있는 방안 마련은 청소년의 건강하고 건전한 발달과 성장을 위해 지속적으로 필요한 과업이다. 현대사회에서는 일상생활에서 미디어를 습관적으로 이용하게 됨에 따라 미디어 과의존 및 중독 경향이 높아질 위험이 늘 도사리고 있다. 이러한 미디어 과의존 및 중독을 보다 적극적으로 예방

하고 평소에 청소년 스스로가 미디어 이용에 관한 조절능력을 강화할 수 있도록 국가와 사회, 학교와 가정에서의 촘촘한 관심과 배려가 지속적으로 필요하며 이에 관한 교육 및 프로그램 제공도 지속되어야 한다. 동시에 미디어 산업과 관련된 업체들의 자정능력을 갖추 수 있도록 사회적 기반을 마련하고 관리 감독과 지원도 이루어져야 한다. 즉, 건전하고 건강한 청소년 미디어 활용을 위해서는 국가, 사회, 학교, 부모의 협력이 이루어져야 한다.

청소년의 미디어 리터러시 함양을 위한 교육은 이제 세계적 추세다. 영국, 미국, 캐나다 등 선진국들은 미디어 리터러시 교육을 오래전부터 강조해 왔다. 최근에는 디지털 시대의 필요한 소양으로 디지털 시민성을 강조하고 있다. 우리사회의 경우도 최근 미디어에 대한 비판적 이해와 책임 있고 윤리적인 미디어 이용을 강조하고 있다. 초등학교 시기는 올바른 미디어이용습관을 형성하는 중요한 시기이니만큼 디지털 기술을 올바르게 사용할 수 있도록 체계적인 교육과 지원이 뒤따라야 할 것으로 보인다. 특히 부모의 양육방식이 자녀에게 많은 영향을 미치고 있는 만큼 가정에서 적절한 대응이 이루어지도록 지원해야 할 것이다.



제3장 초등학생 및 학부모 대상 설문조사

- 1. 조사 개요
- 2. 초등학생의 미디어
이용 현황 및 특징
- 3. 학교 미디어교육
및 학교 원격수업
- 4. 심층분석: 초등학생 미디어
이용 행태 요인 및 효과
- 5. 요약 및 시사점



초등학생 및 학부모 대상 설문조사*

1. 조사 개요

주요 내용

- 초등학생과 그들의 부모를 페어링(pairing)으로 함께 조사가 이루어짐
- 조사 참여자: 전국 17개 시·도 거주 초등학생 총 2,724명, 부모 총 2,530명
- 주요 설문 영역은 총 10개로 구성: ① 미디어 이용 시간, ② 스마트폰, ③ 유튜브, ④ 틱톡, ⑤ 온라인/모바일 게임, ⑥ ICT/인터넷/온라인, ⑦ 미디어교육, ⑧ 디지털 기기 및 인터넷 보유, ⑨ 원격수업, ⑩ 부모/가정.
- 미디어 영역에 있어 스마트폰, 유튜브, 게임 등 디지털 미디어 이용, 학교원격수업, 미디어교육에 관한 영역의 충분한 파악이 이루어지도록 문항 구성을 하였음
- 부모/가정 영역은 청소년을 통해 정확한 파악이 어려운 가정의 경제수준과 부모의 교육수준, 자녀의 미디어 이용에 관한 가정지도 및 중재 방식, 부모의 미디어 이용 행태 등에 대해 파악하였음
- 초등학생 조사결과에 대한 분석은 3가지로 이루어짐:
 - 성별, 학년별, 경제수준, 미디어이용 가정지도 수준, 지역규모 별 기초분석
 - 스마트폰, 유튜브, 게임 등 주요 미디어 이용에 대한 주제별 집중분석
 - 통계기법을 활용한 미디어이용 요인과 효과에 대한 심층분석

1) 조사 목적 및 내용

「청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구」는 초등학생과 그들의

* 이 장은 배상을 연구위원이 작성하였음.

부모를 짝(pairing)으로 함께 조사가 이루어졌다. 초등학생은 미디어 이용 행태를 포함한 청소년 발달에 있어 상대적으로 부모 및 가족의 영향을 크게 받는 시기이다(한국청소년정책연구원, 2014). 그러나 청소년의 미디어 이용 관련 연구의 상당수는 청소년만을 대상으로 설문조사가 이루어져 자녀의 미디어 이용에 있어 부모·가족의 영향이 어떤 방식으로 어느 정도 이루어지는지 정확한 파악이 어려웠다.

본 조사의 모집단은 전국의 초등학교 4학년부터 6학년까지의 재학생과 그들의 부모이다. 조사 목적은 초등학생의 미디어 이용 실태와 특징을 정확히 파악하고, 이들의 미디어 이용에 영향을 주는 요인과 미디어 이용 특징에 따라 어떤 효과가 발생할 수 있는지 심층적으로 알아보기 위함이다. 이를 위해 설문지 문항 구성에 연구진은 매우 공을 들였다. 선행연구 분석, 정부 부처와의 정책실무협의회, 학자, 교사 등을 대상으로 한 전문가 자문회의 등을 거쳐 설문 문항을 구성하였다. 또한, 외부 자문을 통해 문항 타당성을 검토하였으며, 실제 초등학생을 대상으로 설문문항의 이해와 40분 내외에 설문이 이루어질 수 있는지를 파악하였다.

〈그림 III-1〉은 초등학생과 그들의 부모를 대상으로 한 설문이 이루어지기까지의 과정을 보여주는 흐름도이다.



그림 III-1. 설문조사 흐름도

〈그림 III-1〉의 흐름도에서 보이는 모든 단계는 최종 설문문항이 도출되는데 직간접적으로 기여를 하였다. 선행연구를 통해 초등학생의 유튜브 이용이 상당하나 관련 분야의 심층연구가 아직 부족한 상황임을 파악하였다. 연구진은 정보통신정책연구원(2019), 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원(2019), 방송통신위원회(2019) 등에서 발표한 최근 자료를 검토하고 레거시 미디어를 포함한 포괄적·전반적인 미디어 이용 실태의 파악보다는 초등학생의 미디어 이용이 집중된 디지털 미디어 관련 문항에 설문 지면을 충분히 할애하는 것이 바람직하다는 결론에 도달하였다. 또한, 초등교사와의 수차례 자문회의를 통해 원격수업을 통해 우리 사회에서 그동안 드러나지 않았던 디지털 격차 및 교육 격차 문제가 학교 현장에서 이슈화되고 있음을 파악하였다. 연구진은 코로나19의 여파로 인한 원격수업과 디지털 격차 등에 대한 문항을 본 조사에 포함시켰다. 문항 타당성 조사 및 초등학생을 대상으로 한 예비조사 결과, 설문문항의 이해가 어려운 경우 보다 쉬운 용어로 변경하였으며, 초등학생들 사이에 통용되는 용어(예: ASMR → 아스므르)가 있다면 문항에 이를 함께 표기 또는 대체하였다.

설문지는 초등학생과 이들의 부모를 대상으로 각각 1부씩 개발하였다. 〈표 III-1〉은 초등학생 및 부모 대상 설문조사에 사용된 설문지의 각 영역별 문항 내용과 문항번호 그리고 해당 문항의 출처를 정리한 내용이다.

표 III-1 초등생 및 학부모 대상 설문조사 문항 내용 및 출처

영역	문항 내용	문항 번호		출처
		초등생	학부모	
미디어 이용 시간	본인 미디어 이용 시간(평일/주말) -유튜브(학습 관련) -유튜브(비학습 관련) -틱톡 -온라인/모바일 게임 -텔레비전(휴식/오락 목적)	1	1	연구진 작성

영역	문항 내용	문항 번호		출처
		초등생	학부모	
스마트폰	스마트폰 소지 여부	2	2, 7	연구진 작성
	스마트폰 사용 생애 총 기간	3		연구진 작성
	스마트폰 하루 평균 이용 시간(본인)	4	3	연구진 작성
	스마트폰 주요 기능 및 이용시간(본인)	5	4	연구진 작성
	스마트폰 이용제한 프로그램/앱 설치	6		연구진 작성, 여성가족부(2013a) 청소년 매체이용 실태 조사, 문7~9
	학급 내 휴대전화 개인소지/이용 허용	7		
	휴대전화 집착	8	5	
	자녀의 스마트폰 소지/이용 허락 시기		8	연구진 작성
	자녀의 스마트폰 소지/용 비허락 이유		9	연구진 작성
유튜브	자녀의 스마트폰 이용 부모 중재 방식		10	연구진 작성 배상률(2015b) 청소년문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용 연구, 문16 일부발췌/변용
	유튜브 이용 경험	9	13	연구진 작성
	유튜브 이용하지 않은 이유	10		연구진 작성
	유튜브 일주일 평균 이용 일	11		연구진 작성
	가장 즐겨본 유튜브 채널	12		연구진 작성
	유튜브 콘텐츠 주제별 시청 빈도	13		연구진 작성, 한국언론진흥재단 (2019a) 2019 10대 청소년 미디어 이용 조 사, 문 26 참조
	유튜브 시청 방식	14 1) ~ 4)		연구진 작성, 한국언론진흥재단 (2019a) 2019 10대 청소년 미디어 이용 조사, 문 29 참조
	유튜브 집착	14 5) 6)		여가부(2013)의 청소년 매체이용 실태 조사 문7(휴대전화 집착) 일 부 문항 유튜브로 변용

영역	문항 내용	문항 번호		출처
		초등생	학부모	
	유튜브 콘텐츠 업로드	15		연구진 작성
	유튜브 콘텐츠 업로드에 따른 감정/행동	16		연구진 작성
	유튜브에 대한 인식/태도	17		연구진 작성
	유튜브가 주는 혜택	18		연구진 작성, 배상률(2015b) 청소년 문화 활성화를 위한 소 셜 미디어 활용 연구, 문9, 문10 일부 변용 정보통신정책연구원 (2015), SNS와 온라 인 커뮤니티의 사회관 계 형성 메커니즘 비교
	자녀의 유튜브 이용 부모중재 방식		14	연구진 작성, 배상률(2015b) 청소 년문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용 연구 일부발췌/변용
틱톡	틱톡 계정 소유 여부	19		연구진 작성
	틱톡 콘텐츠 업로드	20		연구진 작성
	틱톡 팔로워 수	21		연구진 작성
게임	온라인/모바일 게임 여부	22	11	연구진 작성
	가장 자주 이용한 게임	23		연구진 작성
	온라인/모바일 게임 생애 최초 시작시기	24		연구진 작성
	부모님의 중재 방식	25	12	연구진 작성, 배상률(2015b) 청소년 문화 활성화를 위한 소 셜 미디어 활용 연구, 문9, 문10 일부 변용
	온라인/모바일 게임에 대한 인식/태도	26 1)~3)		연구진 작성, 여성가족부(2013a) 청소년 매체이용 실태 조사, 문14 발췌

영역	문항 내용	문항 번호		출처
		초등생	학부모	
	온라인/모바일 게임에 대한 집착	26 4), 5)		한국콘텐츠진흥원 (2010.8.) 게임행동 종합진단척도(CSG) 발채
ICT/ 온라인	인터넷 및 디지털 기기에 대한 태도	27	6	연구진 작성, 김혜숙 외(2017), OECD PISA 2015를 통해 본 한국의 교육정 보화수준과 시사점 김지연, 도영임 (2014), 부모세대와 청소년세대의 온라인 게임에 대한 인식차이 연구논문 일부 발채
	온라인 공간에서의 경험	28		연구진 작성, 이창호, 신나민 (2014), 청소년 사이 버블링 실태 및 대응방 안 연구 일부 발채
미디어 교육	미디어 리터러시 교육 경험 여부	29		연구진 작성
	미디어 리터러시 요소 관심/필요 영역	29-1	18(필요)	연구진 작성
	컴퓨터 타이핑, 소프트웨어 활용 능력	30		연구진 작성
	미디어 리터러시 구성 요소별 역량		17	연구진 작성
	미디어교육 시행 방법에 대한 의견		19	연구진 작성, 배상률(2014), 디지털 시대의 청소년 미디어 교육 제도화 방안 연 구, 교사용 문2) 발채
기기소유	인터넷, 디지털기기 소유 여부	배문1		연구진 작성
원격수업	원격수업에 대한 인식/태도	배문2	배문4	연구진 작성
	원격수업의 시행의 단점/어려움		배문5	연구진 작성
부모/ 가정	가족 구성원	배문3		연구진 작성
	가정의 월 평균 소득		배문3	연구진 작성

영역	문항 내용	문항 번호		출처
		초등생	학부모	
	부모(보호자) 교육수준	배문4	배문2	연구진 작성
	부모(보호자) 연령대		배문1	연구진 작성
	부모(보호자)의 양육 방식/태도	배문5 1), 2)	15	연구진 작성, 김소현, 김아영 (2012), 아동이 지각 한 어머니의 양육행동 척도 개발과 타당화
	부모(보호자)의 자녀 미디어 이용 중재	배문5 3), 4)	16 배문6 3), 4)	연구진 작성
	부모(보호자)의 스마트폰/게임 이용 빈도	배문5 5), 6)		연구진 작성
	가족환경/경제력에 대한 만족도	배문7 5)~7)		세이브더칠드런, 서울대 학교 사회복지연구소 (2015), 지표를 통해 본 한국 아동의 삶의 질 장근영 외(2013), 청소년 이 행복한 마을 지표 개발 및 조성방안 연구, 문 19
친구 수	온·오프라인 친구 총 수 온라인에서만 소통하는 친구 수	배문6		연구진 작성
놀이/ 휴식/ 여가	놀이/휴식 위한 시간, 공간, 프로그램 여가생활 만족도	배문7 1)~4)		연구진 작성, 장근영 외(2013), 청 소년이 행복한 마을 지 표개발 및 조성방안 연 구, 문16 일부 발췌
폭력 허용도	신체적 폭력 허용도	배문7 8), 9)	배문6 1), 2)	여성가족부(2013b), 청 소년의 인터넷게임 이용 실태조사, 문6 일부 발췌
행복도/ 긍정태도	행복수준, 긍정적 태도	배문7 10) 11)	배문6 5), 6)	장근영 외(2013), 청 소년이 행복한 마을 지 표개발 및 조성방안 연 구, 문20, 문22

인구학적 배경 변인을 제외한 주요 영역은 총 10개로 다음과 같이 구성되었다:
① 미디어 이용 시간, ② 스마트폰, ③ 유튜브, ④ 틱톡, ⑤ 온라인/모바일 게임,
⑥ ICT/인터넷/온라인, ⑦ 미디어교육, ⑧ 디지털 기기 및 인터넷 보유, ⑨ 원격수업,
⑩ 부모/가정.

이 중 첫 번째 영역인 초등학교의 미디어 이용 시간에 대한 문항은 주중과 주말로 나눠 초등학교가 주로 많이 사용하는 유튜브, 온라인/모바일 게임, 텔레비전, 틱톡에 한정하여 구성하였다. 특히, 유튜브의 이용에 대해서는 비학습용, 학습용으로 구분하여 이용 시간을 파악하였다.

마지막 영역인 부모/가정 영역은 청소년을 통해 정확한 파악이 어려운 가정의 경제수준(월평균 소득)과 부모의 교육수준, 자녀의 미디어 이용에 관한 가정지도 및 중재 방식, 부모의 미디어 이용 행태 등에 대해 파악하였다. 부모-자녀 관계 및 가정환경뿐만 아니라 거주지역의 환경이 어떤지를 가늠할 수 있도록 거주 지역 규모(대도시, 중소도시, 읍면 등)와 거주 지역의 여가/놀이 시설 및 공간의 확보 수준을 함께 물었다.

2) 조사 방법 및 응답자 구성

본원의 통합조사에 참여하여 설문조사가 이루어졌다. 통합조사의 실사기관은 ㈜한국리서치가 맡았다. 본 조사는 2020년 8월 26일 본원의 기관생명윤리위원회의 승인(승인번호: 202007-HR-고유-014)을 받았다. 본 조사의 모집단은 2019년 기준 교육통계연보의 전국 학생 현황 DB를 활용하였다. 17개 시도별, 학년별 학생 수와 학교 수 등 구체적인 모집단 분석과 표본 설계 및 표본 추출에 대한 정보는 별도로 작성·발행한 「기초분석 보고서」에 기술하였다.

전국의 17개 시도 지역 다단계층화집락표집을 통해 추출된 학교에서 1개 학년을 추출하였으며, 추출된 1개 학년에서 1개 학급을 대상으로 설문조사가 이루어졌

다. 실사 기간은 9월부터 10월까지 총 6주간 이루어졌다. 당초 표본 추출 학교 수 126개에 조사 참여 인원은 최대 3,000명을 목표로 하였으나, 코로나19로 인한 제약으로 실제 조사에 참여한 학교 수는 총 115개이며, 2,723명의 초등학생과 2,530명의 학부모가 설문조사에 실제 참여하였다. 조사에 참여한 초등학생과 학부모 모두 자기기입방식으로 설문에 응답하도록 설계되었다. 학교를 방문한 면접원의 주도하에 집단 면접 조사가 학생을 대상으로 이루어졌으며, 이 후 학부모 대상 설문지를 초등학생이 자신의 부모(보호자)에게 전달하고, 부모(보호자) 1인이 대표로 설문지를 작성토록 하였다. 응답이 이루어진 부모 대상 설문지는 학교를 통해 수거가 이루어졌다. <표 III-2>는 본 조사 방법의 개요를 정리한 것이다.

표 III-2 조사 설계 및 조사 방법

구 분	내 용
모집단	전국의 초등학교 4~6학년 학생 및 그들의 부모(보호자) 1인
표집틀	2019년 교육통계연보
표본 수	학생 2,723명 및 학부모 2,530명 최종 조사완료
조사 학교수	전국 17개 시·도 총 115개교
표집방법	다단계층화집락표집
조사 방법	- 학생: 학교 접촉 후 조사원 방문하여 집단 면접 조사 진행; - 학부모: 학생 통해 설문지 학부모에게 전달 - 학생 및 학부모 자기기입 방식으로 설문조사 응답
실사 기간	2020년 9월 14일 ~ 10월 23일

조사대상으로 선정된 학급 소속 초등학생에게 본 조사의 취지와 목적을 설명하고 조사 참여가 의무가 아니며, 중간에 언제든지 그만둘 수 있음을 안내하였다. 또한 조사과정에서 성별, 출생연도 등 개인정보의 수집이 이루어짐을 안내하고 연구목적으로의 개인정보 수집 및 이용에 동의를 구하였다. 학부모 역시 설문조사 안내문 첫 페이지에 본 조사의 목적과 조사 참여가 의무가 아닌 자발적 참여로

이루어짐을 안내하였으며, 성별, 가정의 월평균 수입 등의 개인정보 수집 이용에 동의를 구하였다.

〈표 III-3〉과 〈표 III-4〉는 조사에 참여한 초등학생과 이들의 부모(보호자)에 대한 응답자의 인구배경학적 특성을 정리한 것이다. 우선 〈표 III-3〉을 보면, 조사에 참여한 총 2,723명의 성비는 남학생 51.5%와 여학생 48.5%이며, 학년별로 살펴보면 초6학년생이 36.7%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 초4학년생과 초5학년생은 31.8%와 31.5%로 비슷한 비율로 나타났다. 이는 모집단에서 제시된 성비와 학년별 비율과 대체로 동일한 것이다. 초등학생의 거주지역 규모로 살펴봤을 때, 중소도시 지역 거주자가 54.1%, 대도시 거주자가 40.4%, 읍면지역 이하 거주자가 5.5%로 조사되었다.

〈표 III-3〉에서 알 수 있듯이, 조사결과에 대한 기초분석에 사용한 변인은 학생이 응답한 성, 학년, 지역규모 등 인구학적 배경변인 이외에 미디어이용 가정지도 적절성과 가정 내 월평균 수입에 대한 문항을 활용하였다. 부모(보호자)가 5점 척도로 응답한 미디어 이용 가정지도 적절성 여부의 응답 수준을 ① 적절, ② 보통, ③ 부적절로 변환한 후 분석을 하였다. 또한, 부모가 응답한 가정 내 월평균 수입 규모를 ① 상위권(700만원 이상), ② 중상위권(500만원~700만원 미만), ③ 중하위권(300만원 이상~500만원 미만), ④ 하위권(300만원 미만)으로 구분하여 분석이 이루어졌다.

표 III-3 초등학생 응답자 분포표

		사례수 (명)	%
■ 전체 ■		(2,723)	100.0
성별	남	(1,402)	51.5
	여	(1,321)	48.5
학년별	초4	(866)	31.8
	초5	(858)	31.5
	초6	(999)	36.7
경제수준	상위권	(603)	25.3
	중상위권	(713)	29.9
	중하위권	(817)	34.3
	하위권	(251)	10.5
미디어이용 가정지도	적절	(1,040)	43.1
	보통	(1,136)	47.0
	부적절	(239)	9.9
지역규모	대도시	(1,100)	40.4
	중소도시	(1,474)	54.1
	읍면지역	(149)	5.5

조사에 응한 부모의 경우, 자발적인 참여로 이루어진 관계로 조사 참여 학생 수에 못 미치는 2,530명이 설문에 응답해주었다. 학생 대비 부모 응답률은 93%이다. 조사 참여 부모의 성별을 살펴보면, 어머니의 참여가 압도적으로 높아 여성의 비율이 87.7%로에 달했으며, 연령대는 40대가 78.3%로 가장 많았다. 조사에 참여한 부모의 학력수준은 대학교 졸업이 67.3%, 고등학교 졸업 이하가 24.8%, 대학원 졸업이 8.0%를 차지하였다.

표 III-4 부모 응답자 분포표

		사례수 (명)	%
■ 전체 ■		2,530	100.0
성별	남	310	12.3
	여	2,220	87.7
연령대	30대 이하	355	14.1
	40대	1,977	78.3
	50대 이상	194	7.7
경제수준	상위권	643	26.1
	중상위권	739	30.1
	중하위권	824	33.5
	하위권	253	10.3
학력	대학원졸	197	8.0
	대졸	1,663	67.3
	고졸 이하	612	24.8
지역규모	대도시	993	39.2
	중소도시	1,388	54.9
	읍면지역	149	5.9

설문조사 결과에 대한 분석은 다음 세 가지 방식으로 이루어졌다. 첫째, 초등학교와 부모 대상 설문지에 포함된 각 문항별 기초분석이 <표 III-3>과 <표 III-4>에 제시한 각각의 다섯 개 변인에 따라 이루어졌다. 둘째, 스마트폰, 유튜브, 게임 등 초등학교의 주요 미디어 이용에 대한 주제별 집중 분석을 하였다. 마지막으로 회귀분석, 판별분석, T검증 등의 통계기법을 활용하여 청소년의 미디어 이용 행태 요인과 효과에 대한 심층 분석을 하였다.

2. 초등학생의 미디어 이용 현황 및 특징

1) 스마트폰

주요 내용

- 초등학교 4~6학년 10명 중 9명 스마트폰 보유(보유율 87.7%)
- 초등학교 4~6학년 22.2%의 하루 평균 스마트폰 이용 시간이 4시간 이상
- 미디어이용 가정지도가 적절할수록 자녀의 스마트폰 이용 시간이 낮음
- 스마트폰으로 초등학생은 유튜브와 게임을 주로 하며, 전반적인 스마트폰 이용 시간도 자신의 부모보다 월등히 높음
- '휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다'라고 응답한 초등생 평균 비율 34.5%, 학년이 올라가며 수치 증가(초4 22.8%, 초5 35.4%, 초6 43.0%)
- '자녀가 스마트폰을 마음대로 사용할 수 있도록 신경 쓰지 않고 내버려 둔다'는 학부모 응답률 13.5%
- 학부모의 절반가량만이 특정 앱이나 프로그램을 통해 자녀의 스마트폰 이용을 관리하는 것으로 나타남

(1) 보유율 및 이용시간

초등학생의 스마트폰 소지 비율은 87.7%인 것으로 조사되었다([그림 III-2] 참조). 스마트폰만 갖고 있다는 응답 비율은 84.9%, 스마트폰과 함께 피쳐폰/키즈폰도 함께 갖고 있다는 응답률은 2.8%로 나타났다. 스마트폰은 물론 본인 소유의 휴대전화가 아예 없는 초등학생은 5.7%로 조사되었다. 초등학생의 스마트폰 보유율은 무려 7년 만에 15.5% 포인트 증가하였다. 여성가족부(2013a)의 「청소년 매체 이용 실태 조사」 결과에 따르면, 당시 초등학생 4~6학년생의 스마트폰 보유 비율은 72.2%이며, 휴대전화가 없는 비율은 2020년 본 조사와 유사한 5.3%인 것으로 나타났다.

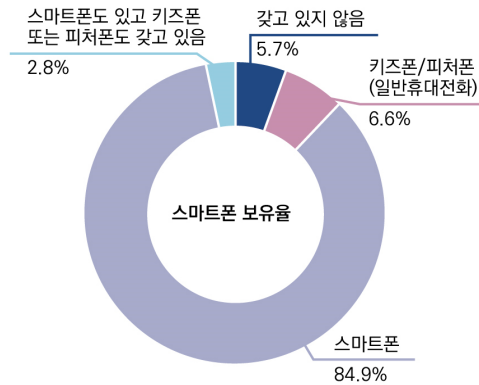


그림 Ⅲ-2. 초등학생의 스마트폰 보유율

여학생(89.2%)이 남학생(86.2%)보다 스마트폰 소지 비율이 다소 높았으며, 학년별로 초4가 81.8%, 초5가 87.8%, 초6이 92.6%로 학년이 높아질수록 스마트폰 보유율이 증가하는 추세를 보였다. 흥미로운 점은 초등학생의 스마트폰 보유율이 자녀가 소속된 가정의 경제수준과 학부모의 미디어이용 가정지도 적절성 수준, 거주 지역 규모별로 상당한 차이를 보였다는 점이다(〈표 Ⅲ-5〉 참조).

경제수준에 있어 상위권으로 올라갈수록 자녀의 스마트폰 보유율은 줄어들었으며, 마찬가지로 가정 내 자녀의 미디어이용에 관한 지도가 적절히 이루어진다고 응답한 가정일수록 자녀의 스마트폰 보유율이 낮아지는 것으로 나타났다. 소득수준에 있어 상위권(81.8%)과 하위권(88.8%), 그리고 미디어이용 가정지도에 있어 적절(84.5%)과 부적절(92.9%) 그룹 간 차이가 7~8% 포인트 차이를 보였다. 마지막으로, 거주 지역의 규모에 있어서도 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 대도시 거주 84.5%, 중소도시 거주 89.5%, 읍면지역 93.8%로 조사되었다.

표 III-5 초등학생의 성별, 학년별, 경제수준별, 미디어이용 가정지도 적절성별,
지역규모별 스마트폰 보유율

(단위: 명, %)

구분	사례수 (명)	갖고 있지 않음	키즈폰/ 피쳐폰	스마트폰	스마트폰도 있고 키즈폰 또는 피쳐폰도 갖고 있음	스마트폰 보유율
■ 전체 ■	(2,602)	5.7	6.6	84.9	2.8	87.7
성별						
남	(1,326)	7.3	6.5	82.9	3.3	86.2
여	(1,276)	4.1	6.6	86.9	2.3	89.2
학년별						
초4	(817)	8.6	9.6	78.8	3.0	81.8
초5	(819)	4.7	7.5	85.9	1.9	87.8
초6	(966)	4.1	3.2	89.1	3.5	92.6
경제수준						
상위권	(569)	7.4	10.7	78.1	3.7	81.8
중상위권	(689)	5.2	6.3	85.8	2.7	88.5
중하위권	(782)	4.7	5.3	87.4	2.5	89.9
하위권	(241)	5.8	5.3	87.7	1.1	88.8
미디어이용 가정지도						
적절	(988)	7.3	8.3	81.5	3.0	84.5
보통	(1,094)	5.1	6.2	85.8	2.9	88.7
부적절	(228)	3.0	4.2	92.1	0.8	92.9
지역규모						
대도시	(1,063)	6.5	9.0	80.5	4.0	84.5
중소도시	(1,398)	5.2	5.2	87.5	2.0	89.5
읍면지역	(141)	4.9	1.3	91.4	2.4	93.8

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

자신의 스마트폰을 갖고 있는 초등학생을 대상으로 스마트폰 하루 평균 이용 시간을 물었다. 하루 평균 2시간 이상 이용한다는 응답자가 다섯 명 중 세 명꼴인 59.7%로 조사되었다. 4시간 이상 스마트폰을 이용한다고 응답한 비율도 22.2%에 달했다. 스마트폰 하루 평균 이용시간은 학년이 높아질수록, 경제수준이 낮을수

록, 미디어이용 가정지도가 부적절할수록, 거주지역 규모가 작을수록 높은 것으로 나타났다(〈표 III-6〉 참조).

표 III-6 초등학생의 성별, 학년별, 경제수준별, 미디어이용 가정지도 적절성별, 지역규모별 하루 평균 스마트폰 이용 시간

(단위: 명, %)

구분	사례수 (명)	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상	X ²
■ 전체 ■	(2,260)	5.5	13.4	21.5	19.3	18.2	22.2	
성별								
남	(1,127)	6.0	13.4	22.2	20.2	15.9	22.3	9.488
여	(1,133)	4.9	13.3	20.8	18.4	20.6	22.0	
학년별								
초4	(657)	8.6	19.8	23.3	13.9	16.1	18.2	92.003***
초5	(712)	5.2	13.8	20.7	21.7	18.5	20.1	
초6	(891)	3.3	8.3	20.8	21.2	19.6	26.7	
경제수준								
상위권	(460)	7.2	18.5	24.6	18.5	16.1	15.1	68.277***
중상위권	(604)	7.3	14.9	22.1	18.0	19.2	18.5	
중하위권	(698)	4.2	10.7	21.9	21.4	19.1	22.7	
하위권	(212)	3.8	8.9	16.1	16.0	19.2	36.0	
미디어이용 가정지도								
적절	(827)	8.1	16.0	24.3	18.5	15.5	17.6	57.622***
보통	(960)	4.4	13.2	21.2	19.6	19.8	21.8	
부적절	(208)	2.6	6.4	16.7	20.4	23.5	30.4	
지역규모								
대도시	(891)	7.2	14.3	25.5	18.2	16.4	18.4	37.319***
중소도시	(1,237)	4.6	13.0	19.1	19.9	19.4	23.8	
읍면지역	(132)	1.8	10.1	17.0	20.4	19.0	31.7	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

초등학생의 스마트폰의 보유율에 있어 초등생 가정의 경제수준(상위권 vs. 하위권), 자녀의 미디어이용 가정지도 적절성 수준(적절 vs. 부적절), 거주 지역 규모(대

도시 vs. 읍면) 변인 내 최상층과 최하층 그룹 간 차이는 시사하는 바가 크다(〈표 III-7〉 참조). 즉, 초등학생 대상의 스마트폰의 보급은 경제력과는 무관하며, 자녀의 건강한 미디어이용 습관 들이기에 관심이 높은 부모일수록 자녀의 스마트폰 보유를 가급적 늦추거나, 이용 시간을 최소화하려는 경향이 있음을 알 수 있다.

표 III-7 초등학생의 경제수준, 미디어이용 가정지도 적절성별,
거주지역별 스마트폰 보유율 및 4시간 이상 이용률

(단위: %)

배경	구분	스마트폰 보유율	4년 이상 이용률	4시간 이상 이용률
경제수준	상위권	81.8	17.4	15.1
	하위권	88.8	26.2	36.0
미디어 이용 가정지도	적절	84.5	18.9	17.6
	부적절	92.9	22.6	30.4
거주지역	대도시	84.5	18.1	18.4
	읍면	93.8	31.1	31.7

(2) 스마트폰 주요 이용 기능

초등학생 10명 중 아홉 명이 스마트폰을 갖고 있을 만큼 스마트폰은 초등학생을 포함한 청소년에게 필수불가결한 기기로 존재감을 드러내고 있다. 그렇다면, 초등학생은 손안의 컴퓨터로 불리는 스마트폰의 여러 기능 중 무엇을 주로 사용하는 것일까? 〈표 III-8〉은 이 같은 호기심에 구체적인 답을 제시하고 있다.

표 III-8 초등학교 학생의 스마트폰 이용 기능 및 주중/주말 평균 이용 시간(1순위, 1+2순위)

(단위: %, 분)

순위	기능	1순위 응답률	1순위 평균 이용시간		기능	1+2순위 응답률	1+2순위 평균 이용시간	
			주중 (분)	주말 (분)			주중 (분)	주말 (분)
1	유튜브	34.7	42.38	51.38	유튜브	58.0	38.31	45.78
2	게임	30.2	36.83	45.02	게임	50.3	34.13	42.52
3	카톡/채팅	11.0	33.43	37.76	카톡/채팅	26.2	29.96	33.00
4	전화	5.3	27.10	24.98	전화	11.8	25.51	21.84
5	음악듣기	4.0	37.86	35.85	음악듣기	11.5	32.42	32.82

초등학생은 유튜브, 게임, 카톡·채팅, 전화, 음악 듣기의 순으로 스마트폰의 기능을 주로 사용하는 것으로 조사되었다. 특히, 유튜브(34.7%)와 게임(30.2%)을 1순위 기능으로 선택한 응답률이 카톡(11.0%), 전화(5.3%), 음악듣기(4.0%) 등 타 기능을 선택한 응답률에 비해 월등히 높은 수치를 보였다. 이용시간 순위도 유튜브와 게임이 1위와 2위를 각각 차지하였다.

〈표 III-8〉에서 나타난 초등학교 학생의 스마트폰 이용행태는 이들의 학부모인 기성세대와 확연히 차이나는 것이다. 〈표 III-9〉는 학부모 대상 설문조사에 참여한 응답자의 스마트폰 주요 기능 상위 5개를 1순위와 1+2순위로 구분하여 정리한 것이다.

표 III-9 학부모의 스마트폰 이용 기능 및 주중/주말 평균 이용 시간(1순위, 1+2순위)

(단위: %, 분)

순위	기능	1순위 응답률	1순위 평균 이용시간		기능	1+2순위 응답률	1+2순위 평균 이용시간	
			주중 (분)	주말 (분)			주중 (분)	주말 (분)
1	인터넷 이용	29.6	26.92	27.07	인터넷 이용	49.0	25.27	25.51
2	카톡/채팅	17.4	29.04	26.31	카톡/채팅	41.0	25.84	24.36
3	유튜브	16.5	32.32	35.10	유튜브	28.8	29.03	31.20
4	전화	13.8	26.51	23.63	전화	26.0	25.40	22.44
5	게임	7.3	30.48	38.56	게임	14.8	27.80	33.65

학부모 그룹에서는 포털 이용이나 웹서핑 등을 하는 인터넷 이용(29.6%)이 1위를 차지하였으며, 그 다음으로 카톡/채팅(17.4%)과 유튜브(16.5%)가 2위와 3위를 차지하였다. 초등학생에게는 게임이 유튜브 다음으로 스마트폰을 통해 가장 많이 사용하는 기능인 반면, 학부모에게는 게임이 5위에 머물렀다. 전화 기능이 초등학생과 학부모 양쪽 모두 4위를 차지했는데, 평균 이용시간에 있어서는 초등학생이 학부모보다 확연히 적은 것으로 나타났다(〈표 III-8〉, 〈표 III-9〉 참조). 전반적으로 학부모 그룹의 주요 기능별 스마트폰 사용시간이 초등학생의 이용시간에 비해 적은 것으로 조사되었다.

(3) 스마트폰 과의존 및 집착

선행연구에서도 드러났듯이, 유아 및 저연령 청소년의 스마트폰 과의존 현상이 두드러지게 나타나고 있다. 여성가족부(2013a)의 「청소년 매체 이용 실태 조사」¹³⁾에서는 ‘내 휴대전화가 올린다고 자주 착각한다’, ‘휴대전화를 집에 두고

13) 2013년에 이루어진 여성가족부의 「청소년 매체 이용 실태 조사」는 전반적인 청소년의 미디어 이용 행태를 파악하기 위해 정부부처 차원에서 수행한 마지막 설문조사로 평가받고 있다. 해당 조사는 전국의 초·중고

나오면 불안하다’, ‘휴대전화를 계속 확인한다’, ‘휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다’의 총 4개의 문항을 사용하여 청소년의 스마트폰 집착 정도를 가늠하였다. 본 조사에도 해당 문항을 그대로 사용하여, 스마트폰의 본격적인 보급 초기인 2013년의 조사결과와 비교해보았다.

‘내 휴대전화가 울린다고 착각한다’는 문항에 ‘그렇다’고 응답한 비율은 2013년 6.4%, 2020년 3.9%, ‘휴대전화를 집에 두고 오면 불안하다’는 2013년 10.6%, 2020년 10.3%, ‘문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다’는 2013년 14.0%, 2020년 12.2%로 소폭 감소하였다. 반면에, ‘휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다’는 문항에 동의한 초등학생의 비율은 2013년 21.8%, 2020년 34.5%로 급증한 것을 알 수 있다(〈표 III-10〉, [그림 III-3] 참조). 총 4문항에 ‘그렇다’고 응답한 비율의 평균값은 2013년 13.2%, 2020년 15.2%로 상승한 것을 알 수 있다. 각 4문항에 ‘아니다’라고 응답한 비율을 살펴볼 때, 첫 번째 항목을 제외하고 나머지 세 문항은 2013년에 비해 2020년에 줄어들었다. 이 역시 초등학생의 스마트폰 확산에 따른 집착 경향성을 보이는 청소년의 비율이 높아졌음을 시사하는 대목이다.

학생 1만여 명을 대상으로 휴대전화, SNS, 게임, TV 이용, 독서 등 각종 매체 영역별 문항 구성으로 이루어졌다. 이후 여성가족부는 기존에 별도로 이루어진 유해환경 실태조사와 매체이용 실태 조사를 통합한 「청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」를 매 2년마다 수행하고 있다. 조사의 통합으로 청소년의 전반적인 매체이용 조사의 성격은 사라지고 매체의 유해성에 집중한 문항 위주로 조사가 이루어지는 상황이다.

표 Ⅲ-10 초등학생의 스마트폰 과의존/집착 정도(2013년, 2020년)

(단위: %)

구분	연도	아니다	보통	그렇다
내 휴대전화가 올린다고 착각한다	2013	79.9	13.8	6.4
	2020	81.5	14.6	3.9
휴대전화를 집에 두고 오면 불안하다	2013	75.1	14.2	10.6
	2020	72.8	16.9	10.3
문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다	2013	68.0	17.9	14.0
	2020	66.8	21.0	12.2
휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다	2013	53.0	25.2	21.8
	2020	29.8	35.7	34.5

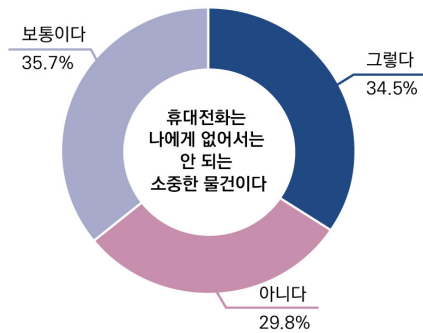


그림 Ⅲ-3. 초등학생의 ‘휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다’
응답 결과(2020년)

〈표 Ⅲ-11〉과 [그림 Ⅲ-4]부터 [그림 Ⅲ-7]은 2020년 조사에서 각 네 문항에 있어 ‘그렇다’고 응답한 초등생의 비율을 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 수준 별로 정리한 것이다. 조사결과에 따르면, 첫 번째 항목을 제외하고 여학생이 남학생에 비해 그리고 학년이 높아질수록 스마트폰에 대한 집착 증세를 보일 확률이 높다. 또한, 자녀의 미디어 이용에 대한 가정지도 적절성 수준이 낮을수록 자녀가 스마트폰 집착 증세를 보일 확률이 높아짐을 알 수 있다.

표 Ⅲ-11 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 스마트폰 과의존/집착 정도 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

(단위: %)

구분		내 휴대전화가 울린다고 자주 착각한다	휴대전화를 집에 두고 오면 불안하다	문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다	휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다
전체		3.9	10.3	12.2	34.5
성별	남	4.3	7.1	10.5	32.7
	여	3.5	13.5	13.9	36.3
학년별	초4	3.7	8.2	7.4	22.8
	초5	3.4	8.8	9.9	35.4
	초6	4.5	13.2	18.0	43.0
미디어이용 가정지도	적절	3.3	10.4	9.8	30.6
	보통	3.4	9.0	12.2	36.3
	부적절	7.4	13.0	21.5	44.4

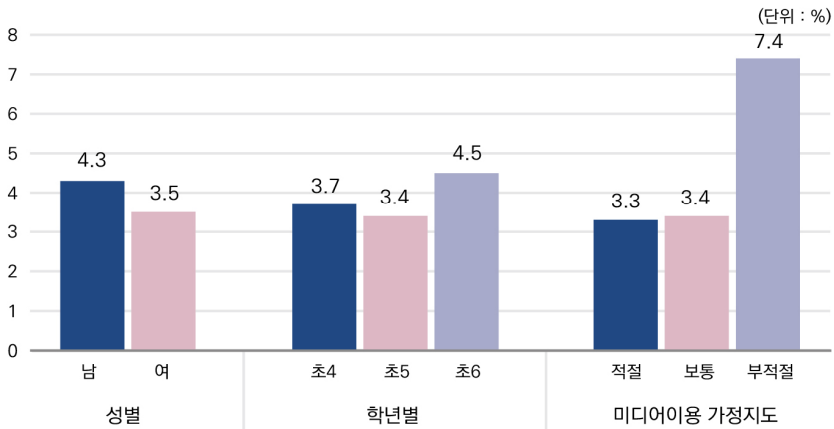


그림 Ⅲ-4. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘내 휴대전화가 울린다고 자주 착각한다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

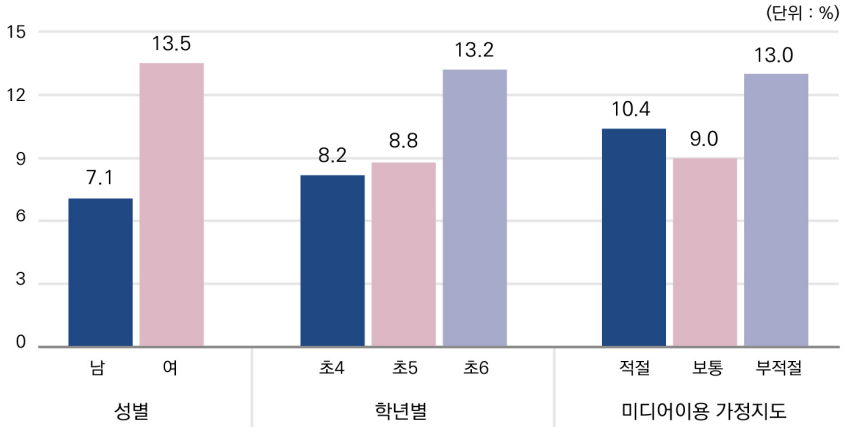


그림 III-5. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘휴대전화를 집에 두고 나오면 불안하다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

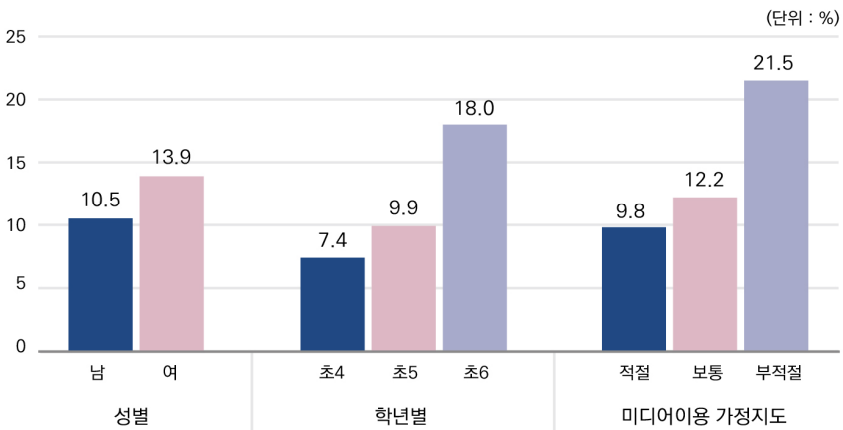


그림 III-6. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다’ 긍정응답
 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

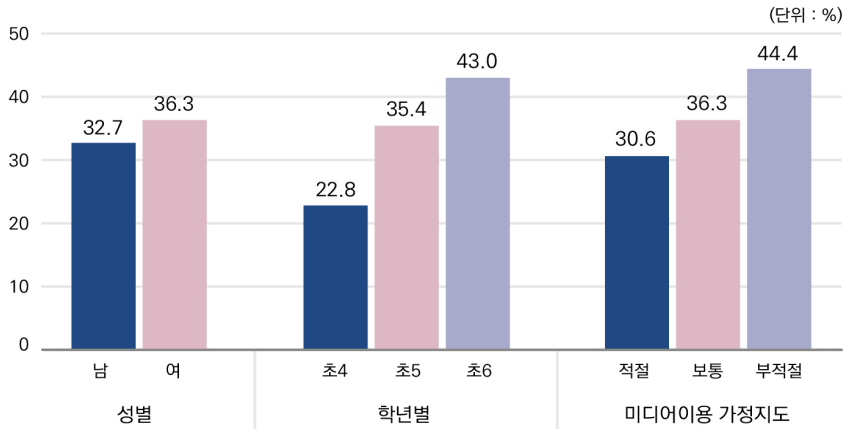


그림 Ⅲ-7. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다’ 긍정응답
 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

(4) 스마트폰 보유 및 이용 제한 조치

[그림 Ⅲ-8]에 나타났듯이, 초등학교생의 스마트폰에 유해 콘텐츠나 특정 사이트 차단 또는 이용시간 제한 등을 위한 프로그램이나 앱이 설치되어 있는지를 묻은 질문에 ‘그렇다’고 응답한 청소년이 37.4%를 차지하였다. 전체 응답자의 21.3%는 자신의 스마트폰에 이용제한 프로그램이나 앱이 설치되어 있는지의 여부를 ‘모른다’고 답하였다.

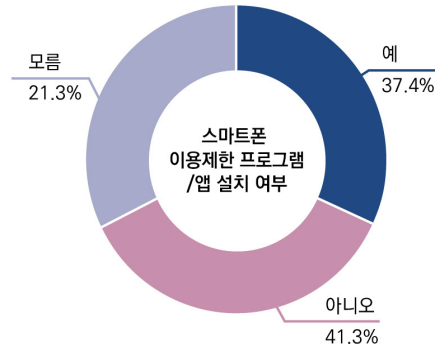


그림 Ⅲ-8. 초등학생의 스마트폰 이용제한 프로그램/앱 설치율

자녀의 미디어이용에 대한 가정지도가 적절하게 이루어지는 가정일수록 이 같은 앱이나 프로그램을 자녀 스마트폰에 설치하는 것으로 조사되었다. [그림 Ⅲ-9]는 자신의 스마트폰에 유해 콘텐츠나 특정 사이트 차단 또는 이용시간 제한 등을 위한 프로그램이나 앱이 설치되어 있다고 응답한 초등학생들만을 대상으로 분석한 결과를 정리한 것이다. 미디어이용 가정지도가 적절하다고 응답한 학부모의 자녀(41.9%)와 부적절하다고 응답한 자녀(31.5%)의 스마트폰에 해당 앱이나 프로그램이 설치 비율이 10.4% 포인트 차이를 보였다.

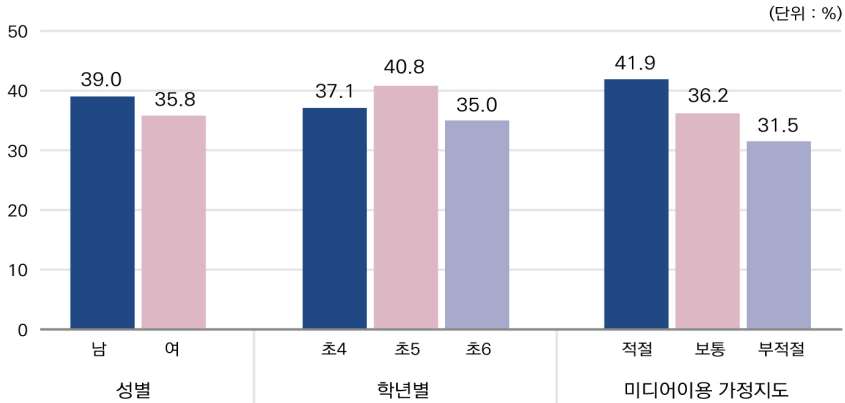


그림 III-9. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
스마트폰 이용제한 프로그램/앱 설치율

학부모에게 자녀의 스마트폰 이용에 대한 중재 방식을 물었다(〈표 III-12〉 참조). ‘스마트폰의 장점과 단점에 대해 충분히 설명해준다’와 ‘자녀가 스마트폰을 과도하게 이용하는 것을 보면 자녀에게 화를 내곤 한다’는 응답률이 84.2%, 77.0%로 최상위권을 차지하였다. 이는 상당수 학부모들이 자녀의 스마트폰 부모 중재 방식에 있어 소위 ‘적극적 중재’와 ‘제한적 중재’를 병행해 적용한다는 것을 시사하는 대목이다. ‘이용 규칙을 마련하여 최대 이용시간이나 이용량을 정해 놓는다(65.8%)’와 ‘이용 규칙을 마련하여 정해진 시간/요일에만 이용하도록 한다(56.9%)’고 응답한 학부모가 그 뒤를 이었다. 즉, 자녀의 게임 이용에 있어서 특정 일이나 특정 시간으로 제한하는 것이 아닌 최대 이용시간을 정해 제한하는 학부모가 많음을 알 수 있다. 주목할 점은 자녀의 스마트폰 이용을 제한하고 관리하기 위해 관련 앱이나 프로그램을 활용하는 경우가 상대적으로 적었다는 것이다. 특정 앱이나 프로그램을 통해 ‘특정 사이트 차단시켜 놓았다(53.0%)’, ‘이용시간을 제한해 놓았다(46.8%)’로 평균 절반가량의 학부모가 앱이나 프로그램 활용을 하지 않는 것으로 나타났다. 마지막으로 ‘자녀가 스마트폰을 마음대로 사용할 수 있도록

록 신경 쓰지 않고 내버려 둔다’는 응답률도 13.5%를 차지하여, 학부모 10명 중 1명 이상은 자녀의 스마트폰 이용에 대한 관심이나 지도가 이루어지지 않고 있음을 보여주고 있다.

표 Ⅲ-12 학부모의 자녀 스마트폰 이용에 대한 중재 방식

(단위: %)

순위	자녀의 스마트폰 이용에 대한 중재 방식	그렇다
1	스마트폰의 장점과 단점에 대해 충분히 설명해준다	84.2
2	자녀가 스마트폰을 과도하게 이용하는 것을 보면 자녀에게 화를 내곤 한다	77.0
3	이용 규칙을 마련하여 최대 이용시간이나 이용량을 정해 놓는다	65.8
4	이용규칙을 마련하여 정해진 시간/요일에만 이용하도록 한다	56.9
5	특정 앱이나 프로그램을 통해 특정 사이트를 차단시켜 놓았다	53.0
6	특정 앱이나 프로그램을 통해 이용시간을 제한해 놓았다	46.8
7	자녀가 스마트폰을 마음대로 사용할 수 있도록 신경 쓰지 않고 내버려둔다	13.5

자녀에게 스마트폰 보유를 허용하지 않은 학부모에게 그 이유를 물었다(그림 Ⅲ-10) 참조). 스마트폰 소지를 허락하지 않은 가장 큰 이유로 ‘초등생에게 불필요해서(37.3%)’가 1위를 차지했고, 그 뒤를 이어 ‘자녀의 심리적/정신적 건강에 좋지 못해서(31.2%)’, ‘학업에 방해될까봐(17.9%)’가 2위와 3위를 각각 차지하였다. 그러면 자녀에게 언제쯤 스마트폰 개인 소지를 허용할 예정인지를 알아보았다. ‘중학교 다닐 때쯤에 허락하겠다’는 응답률이 44.3%로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 ‘초등학교 졸업 전’과 ‘미정/잘 모르겠다’는 응답률이 20.0%와 15.1%로 2위와 3위를 각각 차지하였다(그림 Ⅲ-11) 참조). 즉, 중학생이 되는 시기의 청소년들은 사실상 대부분이 스마트폰을 갖게 되는 것을 의미하는 대목이다.

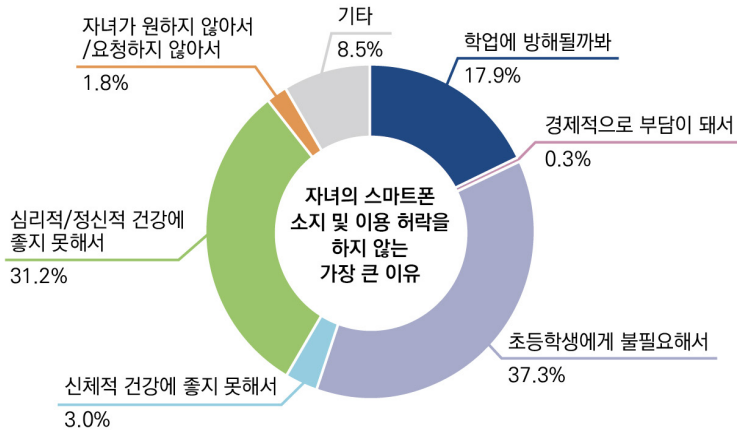


그림 Ⅲ-10. 학부모의 자녀 스마트폰 소지 및 이용을 허락하지 않는 이유

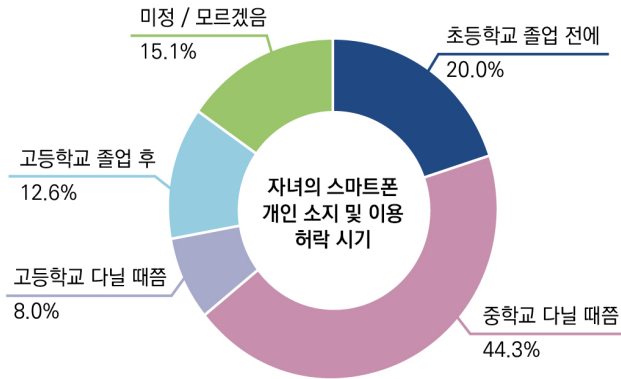


그림 Ⅲ-11. 학부모의 자녀 스마트폰 개인 소지 및 이용 허락 예상 시기

2) 유튜브

주요 내용

- 유튜브는 성별의 편중 없이 초등학생이 최다시간 이용하는 미디어 활동
- 유튜브의 시청은 주말에 비학습용 목적으로 보다 활발히 이루어짐
- 초등학생 네 명 중 한명 이상 하루 평균 2시간 이상 유튜브 시청
- 초등학생 열 명 중 한 명은 하루 평균 4시간 이상 유튜브 시청
- 학년이 높아질수록 유튜브 이용률이 증가(초4 84.2%, 초5 90.0%, 초6 95.7%)
- 미디어이용 가정지도가 적절히 이루어질수록 자녀의 유튜브 이용률은 낮음
- 게임이 초등학생이 가장 즐기는 유튜브 콘텐츠로 특히, 남학생의 이용률이 두드러짐(전혀 이용하지 않음 5.0%, 한 달 평균 20번 이상 이용 43.1%)
- 초등학생 상당수는 TV 영상물을 유튜브를 통해 시청하는 것으로 조사됨(이용률: 코미디/예능 63.8%, TV드라마/영화 55.1%, 애니메이션/만화 56.8%)
- 초등학생 세 명 중 한 명꼴로 알고리즘 기술이 적용된 추천 동영상 위주로 시청
- 구독채널 제공 영상 및 유튜브 추천 영상 위주 시청 방식은 초등생의 유튜브 집착 경향성에 있어 검색창 이용 위주 시청 방식보다 강한 영향을 미침
- 유튜브 이용이 가족 여행하는 것보다 더 좋다는 응답률 11.8%, 친구와 노는 것보다 더 좋다는 응답률 11.0%, 장래희망이 유튜버라는 응답률 12.4%
- 자녀의 유튜브 이용에 별 신경 쓰지 않고 내버려둔다는 학부모 응답률 12.7%
- 자녀의 건전한 유튜브 이용을 위해 제한모드를 설정해 놓았다는 응답률 46.3%

(1) 이용률 및 이용시간

초등학생이 즐겨 사용하는 미디어에 대한 이용 현황을 파악하였다. 선행연구에서도 드러났듯이, 초등학생들은 다양한 미디어 활동 중 유튜브를 가장 즐겨 이용하고 있었다. 본 조사결과에 따르면, 초등학생의 유튜브 이용이 매우 활발한 것으로 나타났다. 학교 원격 수업이나 대면 수업의 일환으로 사용한 것 이외에 지난 한달

간 개인적으로 유튜브를 이용한 경험을 물었다. 해당 질문에 초등학생 10명 중 9명은 이용경험이 있다고 응답하였다([그림 III-12] 참조).

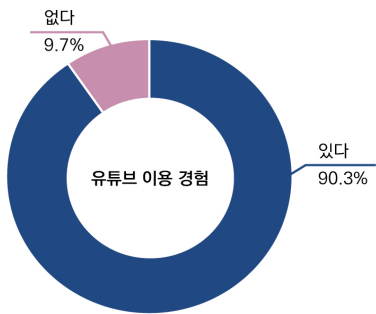


그림 III-12. 초등학생의 유튜브 이용률

유튜브를 이용한다고 응답한 초등학생에게 유튜브를 일주일에 평균 며칠 이용하는지를 물었다. 매일 이용한다는 초등학생이 43.5%, 일주일에 3~4일이 22.5%, 일주일에 5~6일이 17.2%를 차지하였다([그림 III-13] 참조). 즉, 초등학생 다섯에 세 명꼴로 일주일 중 5일 이상을 유튜브 활동을 하는 것으로 나타났다.

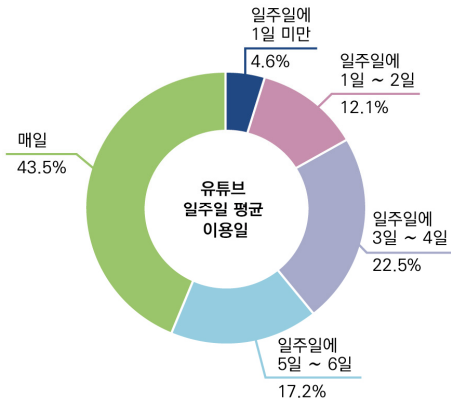


그림 III-13. 초등학생의 일주일 평균 유튜브 이용일수

유튜브 이용경험이 있다고 응답한 청소년들을 대상으로 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별로 살펴보면, 유튜브가 남녀 구분 없이 초등학생이 가장 좋아하는 미디어활동임을 알 수 있다(그림 Ⅲ-14) 참조). 학년이 올라갈수록 유튜브 이용률이 높아지고 있는데, 초4 84.2%, 초5 90.0%, 초6이 95.7%를 차지하여 초등학생 6학년의 대부분이 유튜브를 이용하고 있음을 알 수 있다. 미디어이용 가정지도의 적절성 수준이 높은 가정의 자녀일수록 유튜브 이용률이 낮게 나타난 점은 시사하는 바가 크다.

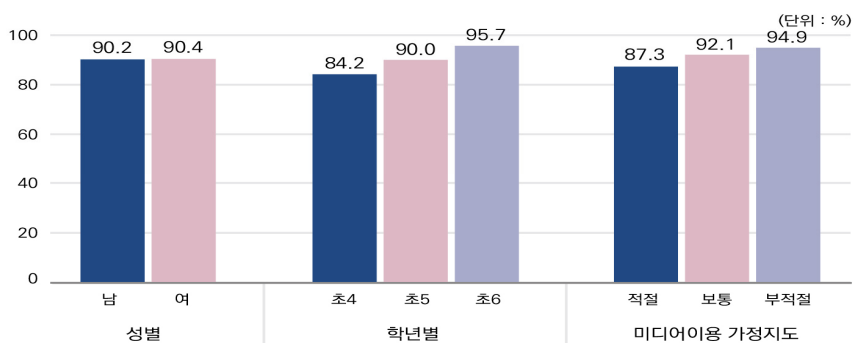


그림 Ⅲ-14. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
유튜브 이용률

〈표 Ⅲ-13〉은 학습용과 비학습용으로 나눠 주중과 주말 초등학생의 유튜브 이용시간이 어느 정도 되는지를 정리한 것이다. 초등학생의 유튜브 이용은 주로 비학습용을 목적으로 이용되며, 주중보다 주말에 상당한 시간을 소비하고 있었다. 주중과 주말 하루 평균 2시간 이상 비학습용으로 유튜브를 시청하는 비율은 각각 23.8%, 29.3%로 조사되었다. 4시간 이상 비학습용으로 유튜브를 시청한다고 응답한 비율은 주중 5.9%, 주말 9.2%로 게임, 텔레비전 등 타 미디어 이용에 비해 높은 비율을 보였다(기초분석 보고서 및 〈표 Ⅲ-13〉 참조).

표 III-13 초등학생의 학습용/비학습용 주중/주말 유튜브 이용 시간

(단위: %)

용도	주중/ 주말	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
학습	주중	18.7	33.1	26.6	13.9	5.0	1.6	1.0
	주말	53.1	25.9	12.0	5.5	2.0	0.8	0.8
비학습	주중	13.9	17.2	23.2	21.9	11.8	6.1	5.9
	주말	14.5	16.6	19.7	19.8	13.5	6.6	9.2

앞서 살핀 조사결과와 마찬가지로, 유튜브 이용 시간 파악을 위한 조사문항에 응답한 초등학생의 비율에서도 성별에 따른 시청시간의 차이가 두드러진 게임, 텔레비전 등 타 미디어와는 달리, 유튜브는 성별에 따른 이용시간의 차이가 없을 만큼 초등학생이 보편적·일상적으로 이용하는 미디어인 것으로 파악되었다(기초 분석 보고서 및 <표 III-14> 참조).

표 III-14 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 주말 비학습용 유튜브 이용 시간

(단위: 명, %)

구분	사례수 (명)	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상	X ²
■ 전체 ■	(2,607)	14.5	16.6	19.7	19.8	13.5	6.6	9.2	
성별	남 (1,333)	15.4	14.8	19.3	20.1	13.4	6.7	10.3	10.539
	여 (1,274)	13.5	18.6	20.2	19.5	13.7	6.5	8.1	
학년별	초4 (817)	22.4	19.7	20.0	18.2	10.0	5.1	4.6	160.553 ***
	초5 (818)	14.7	17.5	21.7	19.8	11.6	5.6	9.0	
	초6 (972)	7.5	13.3	17.9	21.2	18.1	8.7	13.3	
미디어이용 가정지도									80.744 ***
	적절 (980)	18.2	18.6	21.6	18.6	10.1	5.3	7.6	
	보통 (1,102)	12.2	17.0	19.9	20.2	15.9	6.1	8.7	
	부적절 (230)	10.5	6.9	16.0	22.8	15.4	13.1	15.4	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

〈표 III-14〉는 주말 비학습 목적으로 이루어지는 유튜브 이용 시간을 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별로 살펴본 것이다. 앞서 살핀, [그림 III-14]의 성별에 따른 유튜브 이용률에서와 마찬가지로, 이용시간에 있어서 성별의 차이는 나타나지 않았다. 그러나 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별에 있어 이용시간의 두드러진 차이를 보였다. 즉, 학년이 올라갈수록 유튜브 이용시간이 증가하였으며, 미디어이용 가정지도가 적절히 이루어질수록 자녀의 유튜브 이용시간이 감소하였다(〈표 III-14〉 참조).

(2) 유튜브 콘텐츠 주제

초등학생이 가장 좋아하는 미디어활동인 유튜브의 콘텐츠를 살펴보면 TV와 같은 레거시 미디어의 그것과는 비교할 수 없을 정도로 다양하다. 그렇다면, 초등학생이 유튜브 활동을 하면서 주로 소비하는 콘텐츠는 무엇일까? 〈표 III-15〉는 이 질문에 구체적인 답을 제시하고 있다.

표 III-15 초등학생의 유튜브 콘텐츠 주제별 이용률

(단위: 점, %)

순위	콘텐츠 주제	평균	구분	전혀 이용하지 않았다	한 달 20번 이상 이용
1	게임	3.27	전체	16.7	31.3
			남	5.0	43.1
			여	29.2	18.6
2	코미디/예능	2.26	전체	36.2	6.7
			남	42.9	6.0
			여	29.2	7.4
3	음악/댄스	2.25	전체	42.9	10.7
			남	57.2	6.0
			여	27.9	15.5
4	만화/애니메이션	2.17	전체	43.2	8.2
			남	44.0	8.7
			여	42.3	7.7

순위	콘텐츠 주제	평균	구분	전혀 이용하지 않았다	한 달 20번 이상 이용
5	몰카/웃긴영상	2.15	전체	40.2	5.6
			남	38.8	8.2
			여	41.6	2.9
6	먹방/요리	2.04	전체	42.9	4.5
			남	48.5	4.0
			여	36.9	5.0
7	영화/TV드라마	2.04	전체	44.9	5.7
			남	50.6	5.1
			여	38.9	6.3
8	동물/펫방	2.04	전체	48.7	6.7
			남	58.4	5.3
			여	38.6	8.1
9	팬활동/연예인	1.88	전체	63.3	10.3
			남	84.3	2.0
			여	41.5	18.9
10	스포츠/운동	1.77	전체	60.7	5.7
			남	51.9	8.8
			여	69.8	2.5
11	ASMR	1.75	전체	57.8	3.6
			남	69.8	2.0
			여	45.4	5.3
12	학습/교육	1.72	전체	52.7	2.3
			남	54.7	2.3
			여	50.7	2.3
13	뉴스/시사	1.54	전체	64.4	2.1
			남	64.6	2.1
			여	64.3	2.0
14	장난감/놀이	1.47	전체	70.7	1.6
			남	74.7	1.7
			여	66.5	1.4
15	여행/외국문화	1.46	전체	69.9	1.2
			남	76.4	1.0
			여	63.2	1.4
16	캠방/토크	1.45	전체	74.7	2.9
			남	75.4	3.6
			여	74.1	2.3
17	미용/뷰티/패션	1.41	전체	76.1	2.1
			남	94.7	0.3
			여	56.7	4.1

〈표 III-15〉에 나타났듯이, 초등학교의 유튜브 이용에 있어 가장 높은 이용률을 보인 콘텐츠는 게임 관련 콘텐츠인 것으로 조사되었다. 게임 콘텐츠 관련하여 전혀 이용하지 않았다는 응답률은 16.7%로 17개 조사 주제 중 가장 낮은 비율을 보였다. 그 뒤를 이어 코미디/예능 TV 프로그램과 음악/댄스 콘텐츠가 초등학교 이 가장 즐겨보는 최상위 3개 콘텐츠에 포함되었다. 이외에, 만화/애니메이션(4위), 몰카/웃긴 영상(5위), 먹방/요리(6위), 영화/TV드라마(7위), 동물/펫방(8위) 이 초등학교 절반 이상이 사용한다고 응답한 콘텐츠 주제이다.

일부 콘텐츠 주제는 남학생과 여학생 이용률에 있어 현격한 차이를 보였는데, 게임(1위)과 스포츠/운동(10위) 콘텐츠는 남학생의 이용률이 여학생보다 높았으며, 음악/댄스(3위), 동물/펫방(8위), 팬활동/연예인(9위), ASMR(11위), 미용/뷰티/패션(17위) 콘텐츠는 여학생의 이용률이 남학생보다 최소 20% 포인트 이상 높았다.

게임 콘텐츠의 경우 남학생의 이용률이 두드러진다. 전혀 이용하지 않았다고 응답한 남학생의 비율은 5.0%에 그쳤다. 반면, 게임 콘텐츠를 한 달 평균 20번 이상 이용했다고 응답한 남학생의 비율은 43.1%로 조사되었다. 게임 콘텐츠의 경우 남학생의 이용비율과 이용시간이 두드러져서 상대적으로 여학생 보다 낮아 보이는 착시효과가 나타났다. 여학생 그룹 역시 게임이 17개 콘텐츠 주제 중 가장 많이 이용하는 콘텐츠 중 하나이다. 이용률에 있어서 음악/댄스 콘텐츠의 72.1%에 이어 70.8%로 2위를 차지하였으며, 한 달 20번 이상 이용률은 18.6%로 팬활동/연예인 콘텐츠의 18.9%와 유사한 비율을 보였다.

코미디/예능 TV 프로그램(2위), 영화/TV 드라마(7위), 만화/애니메이션(4위) 등이 상위권을 차지한 것은 텔레비전이란 레거시 미디어의 위기의식을 상징하는 조사결과로 해석될 수 있다. 기성세대가 초등학교 시절 텔레비전을 통해 시청했던 콘텐츠를 현재의 초등학교 상당수는 유튜브를 통해 시청하고 있음을 알 수 있다.

(3) 유튜브 시청 방식 및 태도

다음 네 가지 항목을 통해 초등학생이 주로 사용하는 유튜브 시청 방식을 알아보았다: ① 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주로 시청하는 편이다, ② 유튜브가 추천하는 동영상을 주로 시청하는 편이다, ③ 보고 싶은 내용이나 주제를 검색창에 검색하여 시청하는 편이다, ④ 구독하고 있는 채널에서 제공하는 동영상을 시청하는 편이다. <표 III-16>는 각 네 가지 항목별 응답률을 정리한 것이다.

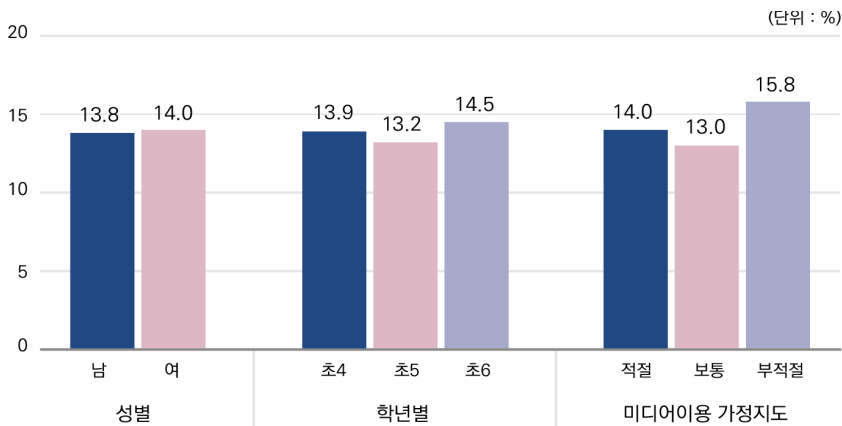
표 III-16 초등학생의 유튜브 시청 방식

구분	(단위: %)		
	아니다	보통	그렇다
구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주로 시청하는 편이다	60.5	25.6	13.9
유튜브가 추천하는 동영상을 시청하는 편이다	40.9	25.6	33.4
보고 싶은 내용이나 주제를 검색창에 검색하여 시청하는 편이다	10.2	29.3	60.5
구독하고 있는 채널에서 제공하는 동영상을 시청하는 편이다	52.4	22.0	25.6

위의 네 가지 시청 방식 중 ‘보고 싶은 내용이나 주제를 검색창에 검색하여 시청한다’는 응답률이 60.5%로 가장 높게 나타났다. ‘구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주로 시청하는 편’이라고 응답한 학생의 비율이 13.9%로 가장 낮게 나타났다. 유튜브는 알고리즘 기술로 유튜브 이용자의 시청행태를 파악하여 유사한 콘텐츠를 끊임없이 제공하는데 이 같은 ‘유튜브 추천 동영상 시청을 주로 사용한다’고 응답한 비율도 33.4%로 조사되었다. 즉, 초등학생 세 명 중 한 명꼴로 ‘알고리즘으로 유튜브가 제공하는 콘텐츠를 소비하고 있는 것이다. 구독 채널에서 제공하는 영상을 주로 시청한다’는 응답률은 네 명 중 한 명꼴인 25.6%로 나타났다.

다음의 [그림 III-15]부터 [그림 III-18]은 네 가지 각각의 시청방식에 긍정(그렇

다+매우 그렇다) 답변을 한 응답자를 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별로 분석한 내용을 정리한 것이다. 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주 시청 방식과 보고 싶은 내용이나 주제를 검색창으로 검색하여 시청하는 방식은 모두 변인들 내 그룹 간(남 vs 여, 초4 vs 초5 vs 초6, 적절 vs 보통 vs 부적절) 차이가 두드러지지 않는다. [그림 III-17]에 나타났듯이, 구독하고 있는 채널에서 제공하는 동영상상을 주로 시청하는 편이라고 응답한 청소년의 경우, 세 변인 내 그룹 간 차이를 두드러지게 보이는 것이 학년별 차이이다. 학년이 높아질수록 초등학교 6학년이 4학년이나 5학년에 비해 유튜브 활동이 보다 적극적으로 특정 채널을 구독하는 비율이 높아 이 같은 차이를 보이는 것으로 해석할 수 있다.



**그림 III-15. 초등학교 학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘나는 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주로 시청하는 편이다’ 긍정응답
(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과**

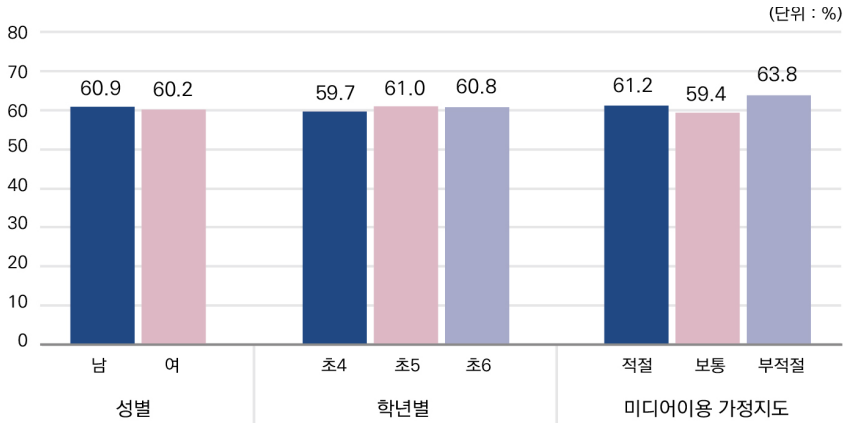


그림 III-16. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘나는 보고 싶은 내용이나 주제를 유튜브 검색창으로 검색하여 시청하는 편이다’ 긍정응답
 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

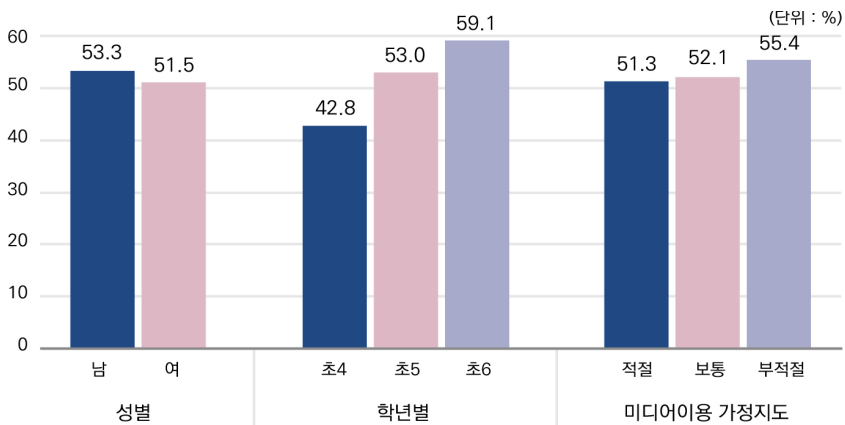


그림 III-17. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘나는 구독하고 있는 채널에서 제공하는 동영상상을 주로 시청하는 편이다’ 긍정응답
 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

주목할 점은 두 번째 시청방식인 ‘유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편’이라고 응답한 청소년의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 그룹 간 차이다(그림 III-18, <표 III-17> 참조). 위에서 언급한 세 가지 시청방식과는 달리 유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편이라고 응답한 초등학생들의 경우, 모두 통계적으로 유의미한 수준으로 그룹 간(남 vs 여, 초4 vs 초5 vs 초6, 적절 vs 보통 vs 부적절) 차이를 보였다. 구체적으로 살펴보면, 성별에서 여학생(38.0%)이 남학생(29.0%)보다, 학년이 높아질수록(초4 23.1%, 초5 32.4%, 초6 41.8%), 미디어이용 가정지도가 적절하게 이루어지지 않을수록(적절 30.0%, 보통 32.8%, 부적절 46.6%) 초등학생이 유튜브의 추천 동영상 시청 방식을 선호할 확률이 높아진다는 것을 알 수 있다.

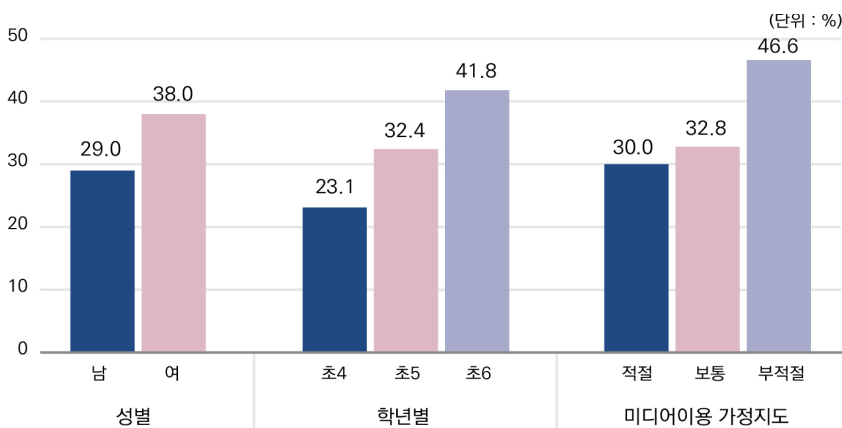


그림 III-18. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘나는 유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편이다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

표 III-17 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 수준별 ‘나는 유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편이다’ 응답 결과

(단위: 명, %, 점)

	사례수(명)	부정	보통	긍정	평균	표준편차	t/F
■ 전체 ■	(2,382)	40.9	25.6	33.4	2.76	1.310	
성별							
남	(1,216)	46.2	24.7	29.0	2.62	1.321	-4.480 ***
여	(1,166)	35.4	26.6	38.0	2.90	1.284	
학년별							
초4	(695)	51.4	25.4	23.1	2.43	1.267	43.505 ***
초5	(748)	42.5	25.1	32.4	2.73	1.315	
초6	(940)	32.0	26.2	41.8	3.03	1.280	
미디어이용 가정지도							
적절	(878)	44.5	25.5	30.0	2.64	1.302	11.687 ***
보통	(1,012)	41.6	25.7	32.8	2.74	1.293	
부적절	(222)	30.5	22.9	46.6	3.12	1.292	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

다음 두 가지 문항을 통해 초등학생의 유튜브에 대한 집착 경향성 정도를 알아보았다: ‘원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다’와 ‘유튜브 이용을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’. <표 III-18>에 나타났듯이, 유튜브를 원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 보게 되는 편이라고 응답한 청소년이 28.0%에 달했다. 유튜브 이용을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안 증세를 보인다고 응답한 초등학생은 3.2%를 차지하였다.

표 III-18 초등학생의 유튜브 집착 경향성

(단위: %)

구분	아니다	보통	그렇다
원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다	36.7	35.3	28.0
유튜브 이용을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다	87.1	9.8	3.2

해당 문항 각각에 있어 ‘그렇다’고 응답한 초등학생은 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 그룹 간에 차이를 살펴보았다. [그림 III-19]와 <표 III-19>는 원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이라고 응답한 청소년을 그룹별 분석을 정리한 것이다. 남녀 간 차이는 두드러지지 않았으나, 학년이 높아 질수록, 미디어이용 가정지도가 적절하게 이루어지지 않을수록 긍정 응답률이 높은 것을 알 수 있다.

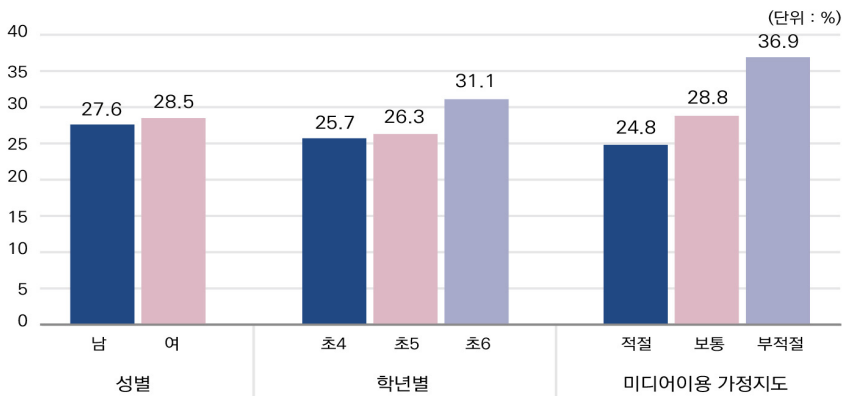


그림 III-19. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다’ 긍정응답
(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

표 III-19 초등학생의 학년별, 미디어이용 가정지도 수준별 ‘원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다’ 응답 결과

(단위: 명, %, 점)

	사례수(명)	부정	보통	긍정	평균	표준편차	t/F
■ 전체 ■	(2,380)	36.7	35.3	28.0	2.85	1.147	
학년별							
초4	(694)	41.8	32.5	25.7	2.72	1.160	16.463
초5	(748)	38.7	35.0	26.3	2.78	1.144	***
초6	(938)	31.3	37.7	31.1	3.00	1.122	
미디어이용 가정지도							
적절	(878)	43.8	31.5	24.8	2.70	1.174	13.620
보통	(1,012)	34.1	37.1	28.8	2.91	1.114	***
부적절	(220)	27.8	35.3	36.9	3.09	1.051	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

마찬가지로, 유튜브 이용을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다고 응답한 초등학생의 비율도 학년이 높아질수록, 미디어이용 가정지도가 부적절할수록 비율이 높아지는 것으로 조사되었다([그림 III-20], <표 III-20> 참조). 초등학생 6학년 중 3.7%가 초조와 불안 증세를 느낄 만큼 유튜브 집착 증세를 보이는 것으로 조사되었다. 미디어이용 가정지도가 적절히 이루어진 가정의 자녀는 2.4%로 가정지도가 부적절한 가정의 자녀 그룹의 응답률보다 절반 가까이 차이가 나는 것은 시사하는 바가 크다.

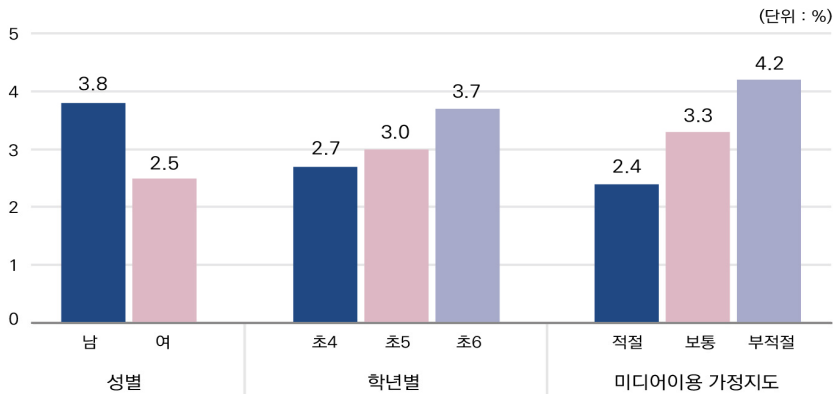


그림 Ⅲ-20. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘유튜브 이용을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’ 긍정응답
 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

표 Ⅲ-20 초등학생의 학년별, 미디어이용 가정지도 수준별 ‘유튜브 이용을 못하거나 갑자기
 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’ 응답 결과

(단위: 명, %, 점)

	사례수(명)	부정	보통	긍정	평균	표준편차	t/F
□ 전체 □	(2,393)	87.1	9.8	3.2	1.55	0.820	
학년별							
초4	(701)	90.9	6.3	2.7	1.43	0.759	15.345
초5	(750)	88.7	8.3	3.0	1.52	0.801	***
초6	(942)	82.9	13.5	3.7	1.66	0.865	
미디어이용 가정지도							
적절	(886)	89.8	7.8	2.4	1.45	0.743	9.687
보통	(1,015)	85.5	11.1	3.3	1.60	0.838	***
부적절	(222)	85.9	9.9	4.2	1.61	0.878	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

주목할 점은 상술한 네 가지 시청방식이 초등학생의 유튜브 집착 경향성에 어떤 차이를 보이는가이다. 각 항목별 시청 방식에 부정(①전혀 그렇지 않다 + ②그렇지

않다) 응답자 그룹과 긍정(④그렇다+⑤매우 그렇다) 응답자 그룹으로 나눠 두 집단 간 집착경향성을 파악하기 위한 두 가지 항목(5점 척도: ①전혀 그렇지 아니다~⑤매우 그렇다)의 평균 차이를 살펴보았다(〈표 Ⅲ-21〉 참조).

표 Ⅲ-21 초등학교생의 유튜브 집착 경향성에 따른 유튜브 시청방식

(단위: 점)

구분		구독자 수		알고리즘		검색창		구독채널	
원래 보려던 시간보다 더 오래 보게 됨	부정	2.64 (1.170)	-7.84	2.51 (1.155)	-11.46	2.49 (1.194)	-0.51	2.40 (1.141)	-11.46
	긍정	3.19 (1.119)	***	3.14 (1.132)	**	2.90 (1.177)	n.s.	3.05 (1.149)	**
유튜브 이용 못하거나 줄이게 되면 불안하고 초조해진다	부정	1.41 (0.711)	-5.72	1.38 (0.721)	-7.59	1.43 (0.715)	-2.21	1.31 (0.625)	-8.87
	긍정	1.74 (0.970)	***	1.69 (0.911)	***	1.54 (0.835)	**	1.62 (0.868)	***

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

조사결과에 따르면, 구독자 수나 조회 수가 많은 위주로 시청하는 경우, 알고리즘 기술을 활용한 유튜브의 추천 영상을 주로 시청하는 경우, 구독채널에서 제공하는 영상을 주로 시청하는 경우, 검색창에 보고 싶은 영상 검색하여 시청하는 경우 순으로 집착 경향성이 강한 것으로 나타났다. 자신이 보고 싶은 영상을 검색창에 검색하여 보는 선별적 시청 태도가 유튜브 집착 경향성을 최소화하는 시청 방식임을 알 수 있으며, 알고리즘 방식처럼 끊임없는 영상 제공은 초등학교생의 유튜브 집착 경향성에 영향을 상당히 미칠 수 있음을 시사하는 조사결과이다.

〈표 Ⅲ-22〉는 상술한 네 가지 시청방식의 영향력 크기 비교를 목적으로 다중회귀분석을 한 결과를 정리한 것이다. 앞서 기술한대로 유튜브의 시청의 집착 경향성에는 남녀 간의 차이는 발견되지 않았으며, 학년이 높아질수록 유튜브 집착 경향성이 높아지는 것을 알 수 있다. T-test 분석 결과와 마찬가지로, 네 가지 시청

방식 중에 유튜브 집착 경향성에 가장 많은 영향력을 행사하는 것은 구독하는 채널에서 제공하는 동영상 시청 방식이며($\beta=0.179$), 그 뒤를 이어 유튜브의 추천 동영상을 시청하는 방식($\beta=0.169$)과 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주로 시청하는 방식($\beta=0.132$)이 2위와 3위를 각각 차지하였다. 보고 싶은 내용이나 주제를 검색하여 시청하는 방식($\beta=0.099$)은 초등학생의 유튜브 집착 경향성에 네 가지 방식 중 가장 낮은 영향력을 행사하는 것으로 나타났다. 유튜브 시청방식 이외에 부모의 자녀 미디어이용에 대한 가정지도의 적절성 수준($\beta=-0.081$)도 영향을 미쳤는데, 앞서 도표로 살핀 조사결과처럼 가정지도가 적절할수록 자녀의 유튜브 집착 경향성은 낮아지는 것으로 조사되었다.

표 III-22 초등학생의 유튜브 집착 경향성에 영향을 미치는 요인

	유튜브 집착 경향성 (원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보는 경향)				
	B	β	t	p	VIF
(상수)	1.387		8.004	.000	
성별	.069	.030	1.463	.144	1.014
학년	.065	.047	2.227	.026	1.054
구독자/조회 수	.132	.132	6.043	.000	1.156
알고리즘 방식	.150	.169	7.526	.000	1.219
검색창 방식	.111	.099	4.793	.000	1.038
구독채널 방식	.151	.179	8.400	.000	1.098
자녀 미디어이용 가정지도	-.122	-.081	-3.978	.000	1.012
Adjusted R ² =.149					

(4) 유튜브에 대한 태도 및 인식

초등학생의 유튜브에 대한 태도와 인식에 대하여 ‘유튜브 정보에 대한 신뢰도’, ‘타 활동 대비 유튜브 이용의 선호도’, ‘유튜버에 대한 인식과 태도’의 측면에서 조사하였다.

첫 번째로 초등학생은 자신들이 소비하는 유튜브 콘텐츠에 대해 어느 정도 신뢰하는지를 알아보기 위해 ‘나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다’, ‘나는 전반적으로 텔레비전에서 제공하는 뉴스·정보보다 유튜브의 정보를 더 신뢰하는 편이다’, ‘구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할만하다’의 세 진술에 대한 동의 정도를 물었다.

조사결과에 따르면, 초등학생의 15.1%는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰한다고 응답하였다([그림 III-21] 참조). 반면, 초등학생의 40.4%는 유튜브의 정보를 신뢰하지 않는 것으로 조사되었다. 나머지 44.5%는 중립적인 태도를 보였다.

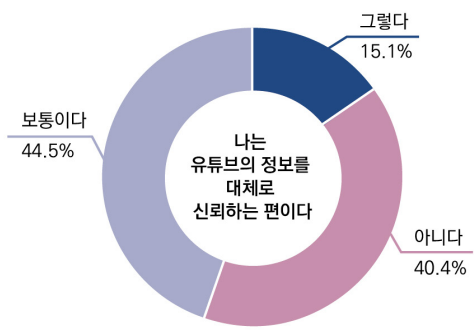


그림 III-21. 초등학생의 ‘나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다’ 응답 결과

[그림 III-22]는 유튜브의 정보에 대해 전반적으로 신뢰한다고 답한 초등학생을 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별로 살펴본 것이다. 남학생(17.9%)이 여학생(12.2%)보다 유튜브의 정보에 대하여 신뢰한다는 응답률이 높았으며, 학년(초4 10.4%, 초5 16.8%, 초6 17.8%)이 높아질수록 유튜브의 정보에 대한 신뢰성을 긍정적으로 평가하는 비율이 높아지는 것으로 조사되었다. 또한, 미디어이용 가정지도가 적절하게 이루어지는 가정의 자녀(15.0%)보다 부적절한 가정의 자녀(20.7%)가 유튜브가 제공하는 정보를 신뢰할 가능성이 높은 것으로 조사되었다.

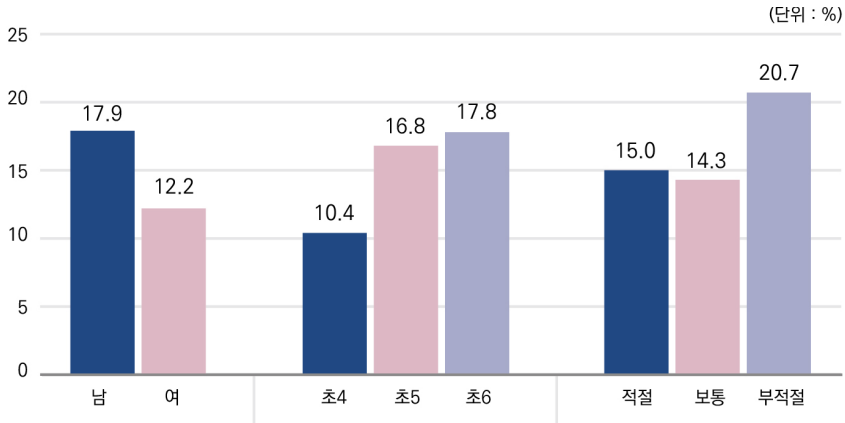


그림 Ⅲ-22. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

‘구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할만하다’는 항목에도 초등학생 15.3%가 그렇다고 응답하였다(그림 Ⅲ-23] 참조). 앞서 살핀 ‘유튜브 정보를 대체로 신뢰하는 편이다’와 마찬가지로 남학생(18.0%)이 여학생(12.4%)보다, 초6(21.1%)이 초4(10.5%)보다, 미디어이용 가정지도가 부적절한 가정의 자녀(21.4%)가 적절한 가정의 자녀(14.3%)보다 해당 항목에 동의하는 비율이 높게 나타났다(그림 Ⅲ-24] 참조).

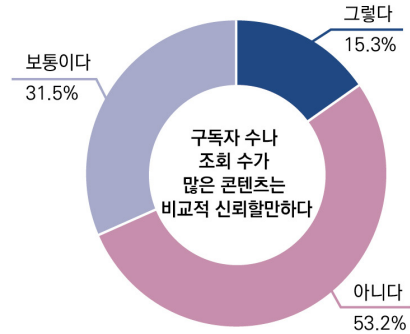


그림 Ⅲ-23. 초등학교생의 ‘구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할만하다’ 응답 결과

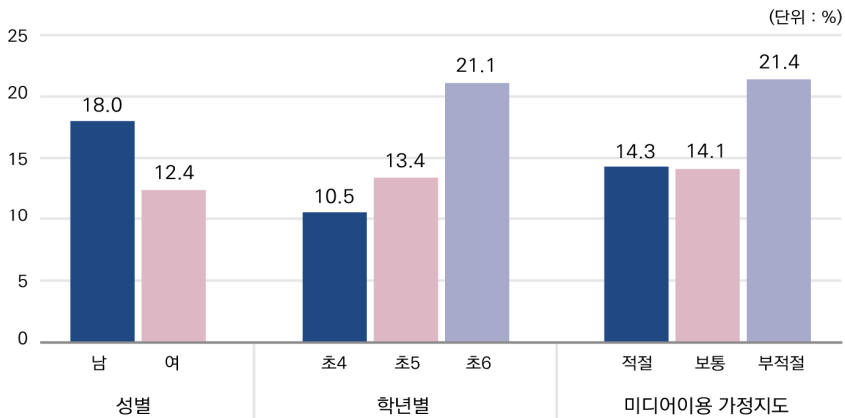


그림 Ⅲ-24. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할만하다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

마지막으로, ‘나는 전반적으로 텔레비전 뉴스/정보보다 유튜브의 정보를 더 신뢰하는 편이다’는 응답에 초등학교생 열 명 중 한 명꼴로 동의하는 것으로 조사되었다(그림 Ⅲ-25 참조). 성별과 학년별 차이는 두드러지게 나타나지 않은 반면, 미디어이용 가정지도의 적절성 수준에 있어서 부적절 그룹이 14.8%를 차지한

반면, 나머지 그룹에서는 9%대에 머물렀다([그림 III-26] 참조).

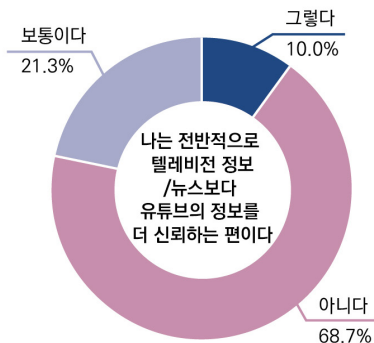


그림 III-25. 초등학생의 ‘나는 전반적으로 텔레비전 정보/뉴스보다 유튜브의 정보를 더 신뢰하는 편이다’ 응답 결과

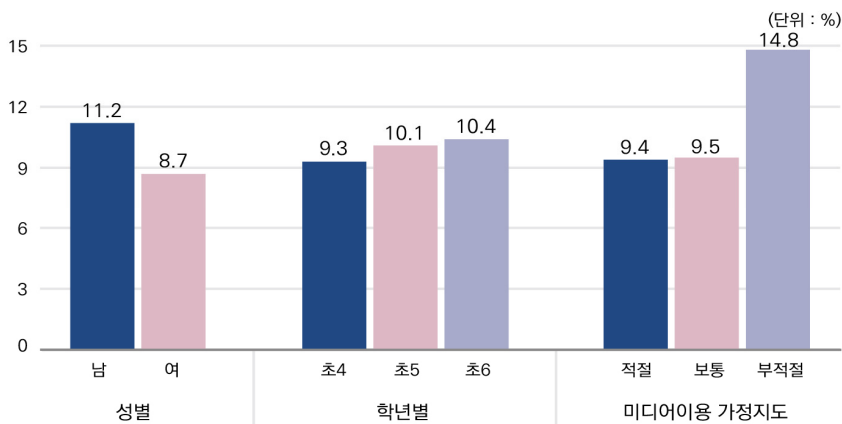


그림 III-26. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘나는 전반적으로 텔레비전 정보/뉴스보다 유튜브의 정보를 더 신뢰하는 편이다’ 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

초등학생이 유튜브를 어느 정도로 선호하는지를 알아보기 위하여 유튜브를 하는 것과 네 개의 활동 - 가족 여행, 친구와 놀기, TV 시청, 온라인게임 - 을 비교한 선호도를 물었다.

가족 여행하는 것보다 유튜브 하는 것이 더 좋다고 응답한 비율은 11.8%로 조사되었다(그림 Ⅲ-27) 참조). 마찬가지로, 유튜브하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다는 응답률도 11.0%로 나타났다(그림 Ⅲ-29) 참조). 이 두 항목의 긍정 응답률에 있어서 성별과 학년별 차이는 두드러지게 나타나지 않은 반면, 미디어이용 가정지도의 적절성별 그룹 간 차이는 통계적으로 유의미한 수준으로 차이를 보였다(기초분석 보고서 및 [그림 Ⅲ-28], [그림 Ⅲ-30] 참조). 즉, 미디어이용 가정지도가 적절할수록 유튜브 이용보다 가족여행이나 친구와 노는 것을 선택할 확률이 더 높아지는 것으로 조사되었다.

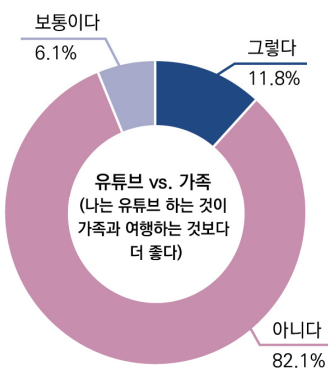


그림 Ⅲ-27. 초등학생의 ‘나는 유튜브하는 것이 가족과 여행하는 것보다 더 좋다’
응답 결과

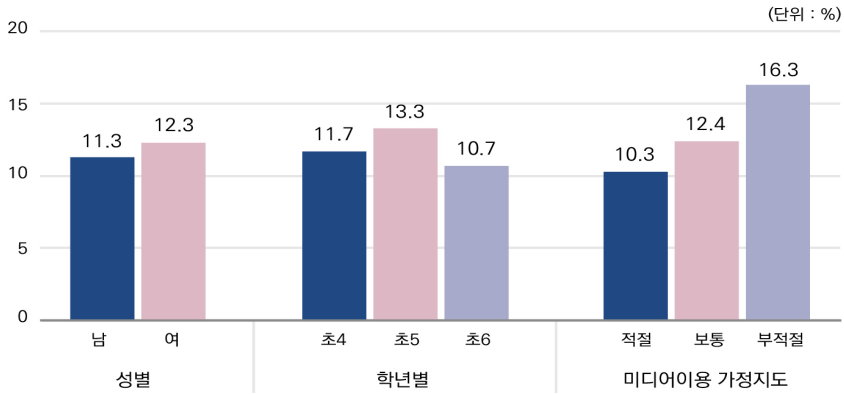


그림 III-28. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘나는 유튜브하는 것이 가족과 여행하는 것보다 더 좋다’ 긍정응답
 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

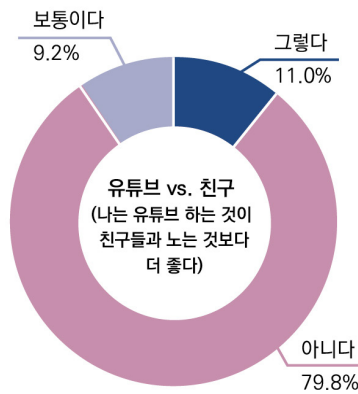


그림 III-29. 초등학생의 ‘나는 유튜브하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다’ 응답 결과

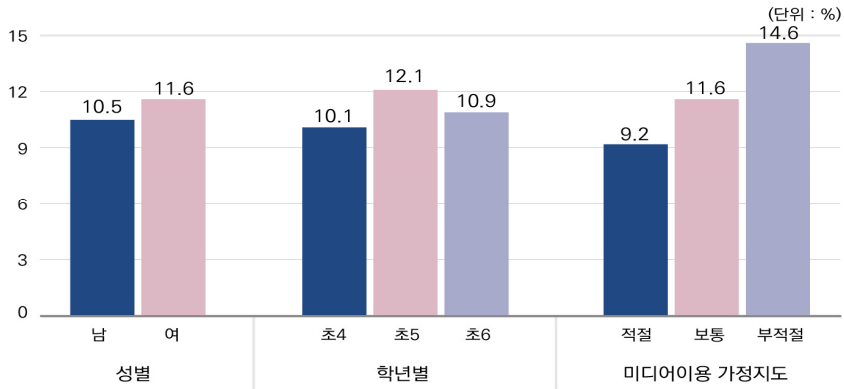


그림 Ⅲ-30. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘나는 유튜브하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

TV 시청보다 유튜브를 하는 것을 더 선호한다는 응답률은 36.2%, TV 시청을 유튜브보다 더 선호한다는 응답률은 33.9%로 조사되었다([그림 Ⅲ-31] 참조). [그림 Ⅲ-32]에 나타난 것처럼, 성별 간 차이를 현격히 보였는데, 남학생의 긍정 응답률 40.1%가 부정 응답률 33.9%보다 높게 나타난 반면, 여학생은 부정 응답률이 34.8%로 긍정 응답률 32.2%보다 높았다. 학년별 차이는 더욱 두드러졌다. 초4의 긍정 응답률은 27.0%로 부정 응답률 39.6%보다 낮은 것으로 조사되었다. 초5가 되면 유튜브(36.0%)와 텔레비전(34.0%)의 선호도가 비슷한 수준을 보이다가 초6에 와서 TV(28.0%)보다 유튜브(44.3%)로의 선호 경향성이 급증하는 것으로 나타났다.

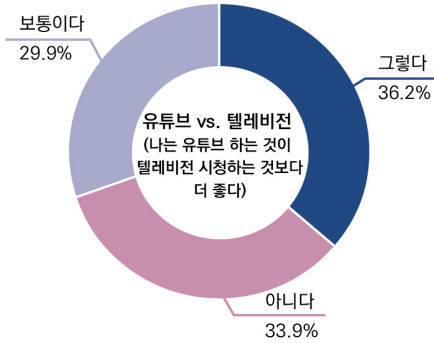


그림 III-31. 초등학생의 '나는 유튜브 하는 것이 텔레비전 시청하는 것보다 더 좋다' 응답 결과

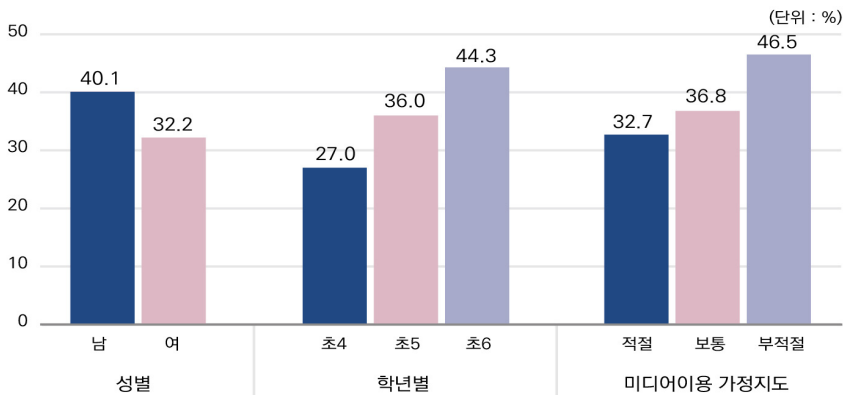


그림 III-32. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
'나는 유튜브 하는 것이 텔레비전 시청하는 것보다 더 좋다' 긍정응답
(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

온라인게임과 유튜브 간의 선호도 비교에 있어서 게임이 압도적인 우위를 차지 하였다. 유튜브를 하는 것이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다는 응답률이 22.4%, 유튜브보다 게임하는 것을 더 선호한다는 응답률이 48.5%로 조사되었다(그림 III-33] 참조). 남녀 모두 게임을 유튜브 보다 더 선호하는 것으로 나타났으나,

여학생의 긍정 응답률(28.0%)이 남학생의 긍정 응답률(17.0%)보다 현격히 높았다. 모든 학년에서 유튜브보다 게임을 더 선호하는 것으로 나타났으나, 학년이 높아질수록 게임의 선호도가 줄고 유튜브 선호도는 높아지는 것으로 나타났다(그림 III-34 참조).

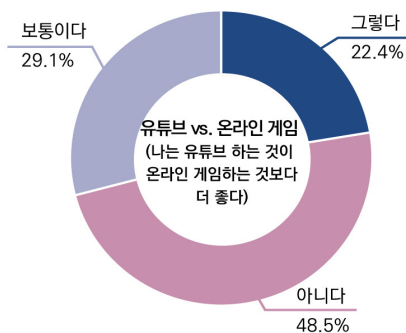


그림 III-33. 초등학생의 ‘나는 유튜브 하는 것이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다’ 응답 결과

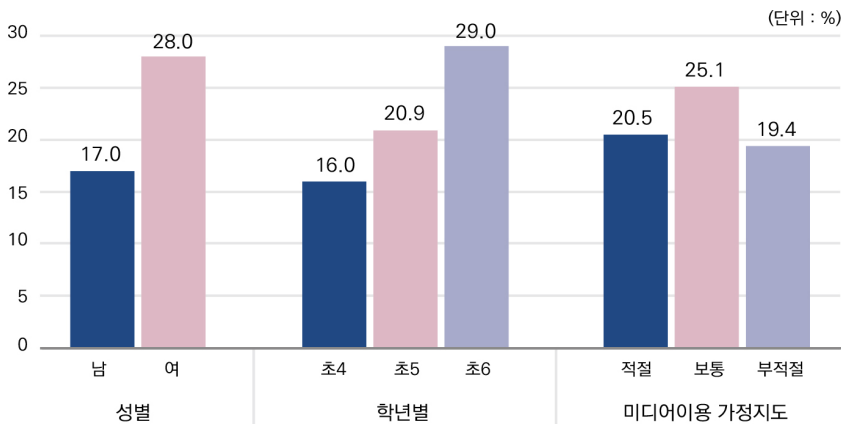


그림 III-34. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘나는 유튜브 하는 것이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

자신의 장래희망이 유튜버가 되는 것이라고 응답한 비율은 12.4%로 조사되었다([그림 III-35] 참조). 특히 남학생의 경우 유튜버가 장래희망이라고 응답한 비율이 16.7%로 조사되었다. 학년이 낮을수록 긍정 응답률이 높은 것으로 나타났다. 초4는 17.4%, 초5는 12.6%, 초6은 7.9%가 자신의 장래희망이 유튜버라고 응답하였다. [그림 III-37]에 나타난 것처럼, ‘나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다’는 문항에도 15.5%가 그렇다고 응답하였으며, 이 역시 남학생이 19.7%로 여학생의 11.1%보다 높은 비율을 차지하였다([그림 III-38] 참조).

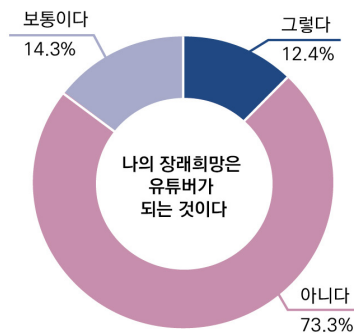


그림 III-35. 초등학생의 ‘나의 장래희망은 유튜버가 되는 것이다’ 응답 결과

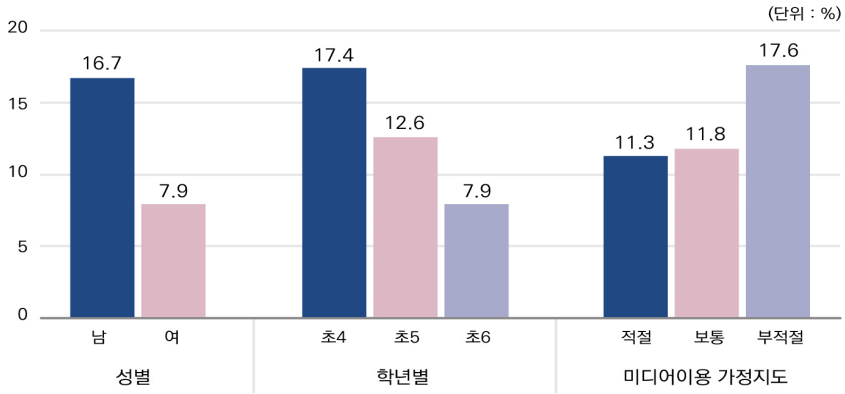


그림 III-36. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘나의 장래희망은 유튜버가 되는 것이다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

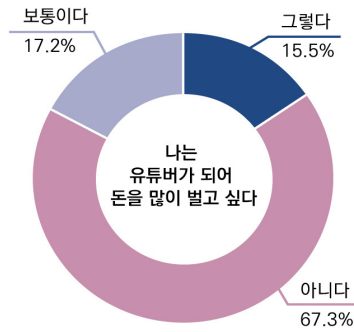
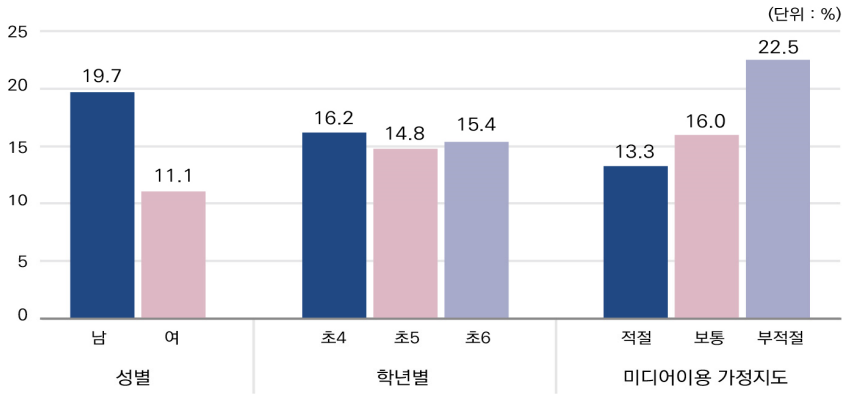


그림 III-37. 초등학생의 ‘나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다’ 응답 결과



**그림 Ⅲ-38. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과**

(5) 유튜브의 기능

초등학생이 유튜브를 즐겨 사용하는 데에는 유튜브가 가지는 장점 및 혜택이 있기 때문일 것이다. 유튜브의 혜택 12가지 항목을 제시하여 초등학생의 동의 수준(5점 척도)을 파악하였다. <표 Ⅲ-23>과 [그림 Ⅲ-39]는 유튜브의 혜택에 대한 부정(①전혀 동의하지 않는다 + ②동의하지 않는다)과 긍정(④동의한다 + ⑤매우 동의한다)으로 나눠 분석한 것이다.

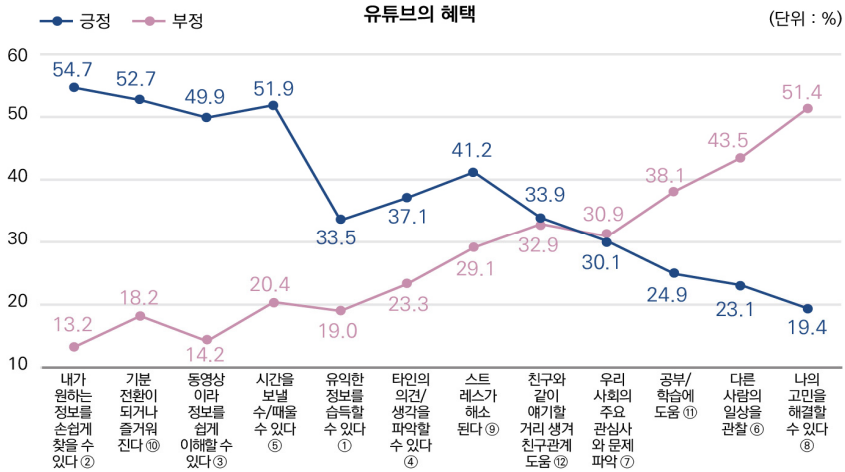


그림 III-39. 초등학생의 유튜브 혜택에 대한 동의 수준

표 III-23 초등학생의 유튜브 혜택에 대한 동의 수준

(단위: 점, %)

순위	장점	평균	부정 (①+②)	긍정 (④+⑤)
1	내가 원하는 정보를 손쉽게 찾을 수 있다	3.49	13.2	54.7
2	기분전환이 되거나 즐거워진다	3.44	18.2	52.7
3	동영상이라 정보를 쉽게 이해할 수 있다	3.41	14.2	49.9
4	시간을 보낼 수/때울 수 있다	3.40	20.4	51.9
5	유익한 정보를 습득할 수 있다	3.12	19.0	33.5
6	타인의 의견/생각을 파악할 수 있다	3.12	23.3	37.1
7	스트레스가 해소된다	3.11	29.1	41.2
8	친구와 같이 얘기할 거리 생겨 친구관계 도움	2.95	32.9	33.9
9	우리 사회의 주요 관심사와 문제 파악	2.92	30.9	30.1
10	공부/학습에 도움	2.74	38.1	24.9
11	다른 사람의 일상을 관찰	2.63	43.5	23.1
12	나의 고민을 해결할 수 있다	2.47	51.4	19.4

초등학생이 생각하는 유튜브의 최대 장점은 ‘정보를 손쉽게 찾을 수 있다’는 점(평균 3.49; 긍정 응답률 54.7%)이다. 그 뒤를 이어 ‘기본전환이 되거나 즐거워진다’(평균 3.44; 긍정 응답률 52.7%), ‘동영상이라 정보를 쉽게 이해할 수 있다’(평균 3.41; 긍정 응답률 49.9%), ‘시간을 보낼 수/때울 수 있다’(평균 3.40; 긍정 응답률 51.9%), ‘유익한 정보를 습득할 수 있다’(평균 3.12; 긍정 응답률 33.5%)가 top 5에 들었다.

상위 5위권 항목 중 정보 관련 항목이 세 개가 포함되어 있다. 즉, 유튜브는 내가 찾고자 하는 정보를 쉽게 찾고 영상 콘텐츠이기에 찾은 정보를 쉽게 이해할 수 있어 초등학생이 즐겨 찾는 미디어로 부상한 것이다. 5위를 차지한 ‘유익한 정보를 습득할 수 있다’는 항목은 긍정 33.5%와 부정 19%로 나뉜다. 나머지 절반 가량인 47.5%는 긍정도 부정도 아닌 중립을 선택하였다. 12가지 항목 중 중립을 선택한 초등학생의 비율이 가장 높게 나타났다. 정보를 쉽게 찾고 쉽게 이해할 수 있는 순기능이 있지만 그 정보가 유익한지 아닌지에 대한 판단은 사용자에게 따라 달라질 수 있음을 의미한다. 그만큼 유튜브는 사용을 어떻게 하느냐에 따라 순기능과 역기능 중 한쪽이 부각될 수 있는 미디어인 것을 시사하는 대목이다.

부정 응답이 긍정 응답보다 현격히 높은 항목은 ‘공부/학습에 도움이 된다’(평균 2.74; 부정 응답률 38.1%; 긍정 응답률 24.9%), ‘다른 사람의 일상을 관찰할 수 있다’(평균 2.63; 부정 응답률 43.5%; 긍정 응답률 23.1%), 그리고 ‘나의 고민을 해결할 수 있다’(평균 2.47; 부정 응답률 51.4%; 긍정 응답률 19.4%)이다. 유튜브가 자신의 학업에 긍정적인 기능으로 작용하지 않는다고 초등학생의 상당수가 응답한 점은 최근 코로나19의 여파로 학교 원격수업이 이루어지면서 유튜브 시청이 자연스럽게 늘어났음에도 초등학생에게는 유튜브가 여전히 여가 및 취미를 목적으로 한 비학습용에 치우쳐있음을 알 수 있다. 또한 상호 소통 기능이 중심이 된 타 SNS와 달리 일방향성 소통의 특성이 강한 매체임을 알 수 있다.

(6) 유튜브의 부모 중재

자녀의 유튜브 이용에 대한 부모의 중재 방식에 대해 알아보았다(〈표 III-24〉 참조). ‘자녀 나이에 이용하기 부적절한 유튜브 영상콘텐츠의 이용을 제한한다’는 응답률이 91.8%로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로, ‘자녀에게 폭력적이거나 선정적인 영상 콘텐츠의 유해성에 대해 설명해준다’가 88.4%, ‘평소에 자녀가 유튜브를 얼마나 이용하는 지 확인한다’가 74.6%로 상위 3순위에 포함되었다.

주목할 점은 ‘자녀의 건전한 유튜브 이용을 위해 유튜브 제한모드 설정을 해놓았다’는 학부모의 응답률(46.3%)이 절반에도 미치지 않았다는 점이다. 또한 ‘자녀가 유튜브 이용하는 것에 별 신경을 쓰지 않고 내버려둔다’고 응답한 학부모의 비율도 12.7%로 조사되어 학부모 10명 중 한 명 이상은 자녀의 유튜브 이용을 사실상 방치하고 있음을 시사하는 대목이다.

표 III-24 학부모의 자녀 유튜브 이용에 대한 중재 방식

순위	자녀의 유튜브 이용에 대한 중재 방식	(단위: %)
		그렇다 (%)
1	자녀 나이에 이용하기 부적절한 유튜브 영상물은 절대 이용하지 못하게 한다	91.8
2	자녀에게 폭력적이거나 선정적인 콘텐츠의 유해성에 대해 설명해준다	88.4
3	평소에 자녀가 유튜브를 얼마나 하는지 확인한다	74.6
4	자녀에게 평소에 어떤 콘텐츠가 유익한지 알려준다	67.5
5	자녀의 유튜브 이용시간이나 이용량을 정해 놓는다	62.3
6	나 또는 자녀의 다른 보호자는 평소에 유튜브를 즐겨 이용한다	49.6
7	자녀의 건전한 유튜브 이용을 위해 유튜브 제한모드 설정을 해놓았다	46.3
8	평소에 자녀와 유튜브를 즐긴다	27.7
9	자녀가 유튜브를 보는 모습을 보면 못하게 한다	23.3
10	자녀가 유튜브 이용하는 것에 별 신경 쓰지 않고 내버려둔다	12.7

3) 온라인/모바일 게임

주요 내용

- 초등생 84.2% 게임 이용, 남녀 간 차이 두드러짐(남 92.3% vs. 여 75.6%)
- 미디어이용 가정지도 적절 가정과 부적절 가정 간 이용률 차이 10% 포인트
- 주중과 주말 하루 평균 2시간 이상 게임하는 초등생 비율 각각 16.9%, 25.0%
- 게임을 생애 처음 접한 시기가 학년이 낮을수록 빨라지고 있음
- 초등생 상당수는 게임이 스트레스 해소나 여가생활에 도움이 된다고 평가하고 있음(그렇다 40.5%, 보통 34.2%, 아니다 25.3%)
- 학년이 높아질수록 게임을 통해 폭력적 장면을 자주 접한다고 응답(초4 10.0%, 초5 14.5%, 초6 21.7%)
- 남학생의 4.5%가 게임을 못하거나 갑자기 줄이면 초조하고 불안한 증세 보임

(1) 이용률, 이용시간, 생애 최초 이용 시기

앞서 유튜브와 게임의 선호도 비교 결과에서도 알 수 있듯이, 초등학생이 가장 선호하는 미디어 활동인 온라인/모바일 게임에 대해 알아보았다. 지난 한 달 간 온라인/모바일 게임을 한 적이 있는지를 물었다. 조사 결과에 따르면, 84.2%가 게임을 한 적이 있다고 답하였다([그림 III-40] 참조).

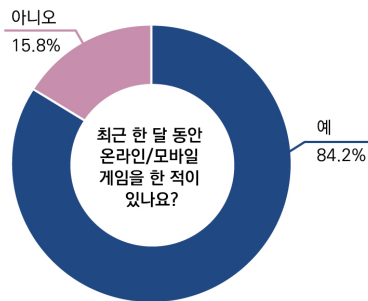
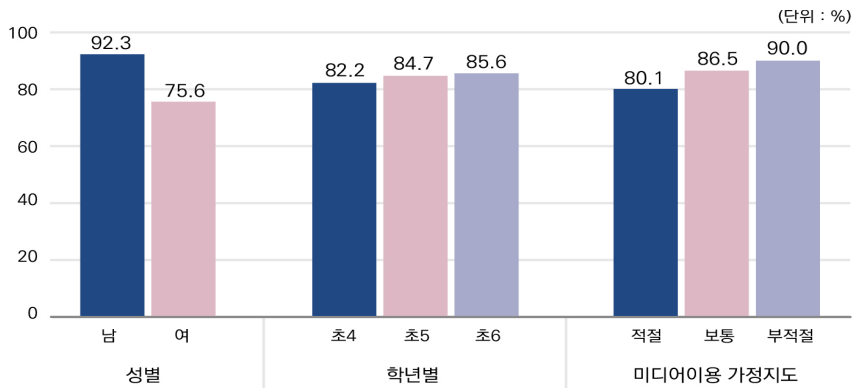


그림 III-40. 초등학생의 최근 한 달간 온라인/모바일 게임 이용률

게임 이용을 하는 초등학생을 대상으로 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별로 이용률을 살펴보았다. [그림 III-41]에서 알 수 있듯이, 남학생(92.3%)이 여학생(75.6%)보다 이용률에 있어 압도적으로 높은 수치를 보였다. 학년별 차이는 두드러지게 나타나지 않았다. 초4는 82.2%, 초5는 84.7%, 초6은 85.6%가 게임 이용을 하는 것으로 조사되었다. 초4와 초6의 이용률 차이가 3.4% 포인트로 나타났다. 미디어이용 가정지도가 적절하게 이루어지는 가정의 자녀일수록 게임 이용률이 낮은 것으로 나타났다. 적절한 가정 80.1%, 보통인 가정 86.5%, 부적절한 가정 90.0%로 세 그룹 간 차이를 보였다.



**그림 III-41. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
최근 한 달간 온라인/모바일 게임 이용률**

〈표 III-25〉에 나타났듯이, 유튜브 등 타 미디어 활동과 마찬가지로 초등학생의 게임 이용은 주중보다 주말에 보다 활발하게 이루어지는 것으로 나타났다. 주중과 주말 하루 평균 2시간 이상 게임을 하는 비율은 각각 16.9%, 25.0%로 각각 조사되었다. 4시간 이상 게임을 한다고 응답한 비율은 주중 4.7%, 주말 6.4%를 기록하였다. 이용률과 전체적인 이용시간에 있어, 앞서 살핀 유튜브보다 게임이 모두 낮은 수치를 보였다.

표 Ⅲ-25 초등학생의 온라인/모바일 게임 이용 시간

(단위: %)

주중/주말	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
주중	22.0	17.2	24.0	19.9	8.7	3.5	4.7
주말	17.3	15.1	20.0	22.6	13.1	5.5	6.4

게임을 생애 최초로 시작한 시기에 대하여 물어보았다. 초등학교 입학 전 처음 게임을 접했다는 응답률만을 따로 떼어 살펴보면, 남학생(17.6%)이 여학생(11.3%)보다 초등학교 입학 전 이용률이 높게 나타났다. 미디어이용 가정지도 적절성 수준에 있어서도 적절한 가정의 자녀의 경우 13.2%, 부적절한 가정의 자녀 19.5%로 6.3% 포인트 차를 보였다([그림 Ⅲ-42] 참조).

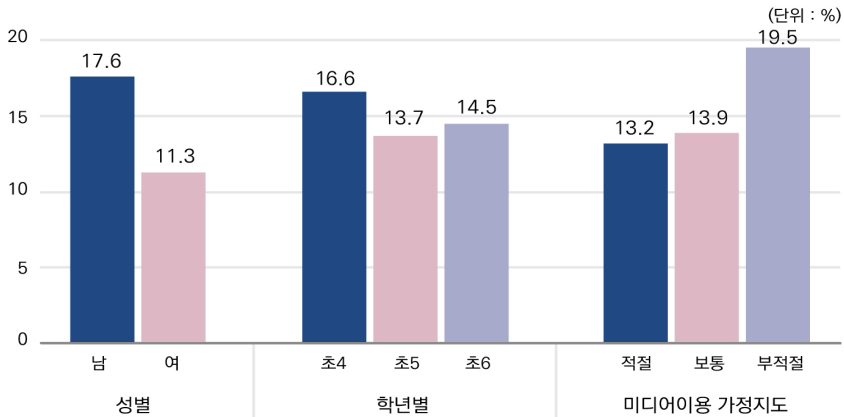


그림 Ⅲ-42. 초등학생의 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기(초등학교 입학 전)

학년별 차이는 [그림 Ⅲ-43]과 <표 Ⅲ-26>에 나타났듯이 초등학교 4학년생은 초등입학 전 또는 초등학교 1학년에 처음 게임을 접한 비율은 44.9%인 반면, 초등학교 5학년생은 28.9%, 초등학교 6학년생은 26.7%로 조사되었다. 초4와

초5의 게임이용률 차이가 2.5% 포인트, 초5와 초6의 게임이용률 차이가 0.9% 포인트임을 고려했을 때, ‘미디어 이용의 저연령화’ 현상을 전형적으로 보여주는 조사결과로 해석할 수 있다. 초등학교 6학년생은 전 학년에 걸쳐 게임을 처음 접하는 경우가 발생하는데 반해, 초4는 초등학교 4학년 이전에 모두 게임을 접하는 것으로 나타났다. 특히, 초등학교 5학년생과 초등학교 6학년생은 모두 초등학교 3학년 때 게임을 처음 접했다는 비율이 각각 31.5%, 22.7%로 가장 높게 나타났다으나, 초등학교 4학년생은 초등학교 2학년 때 게임을 처음 접했다는 비율이 32.6%로 가장 높았다. 즉, 전반적으로 나이가 어릴수록 게임을 처음 접하는 시기가 점점 빨라지고 있음을 알 수 있다.

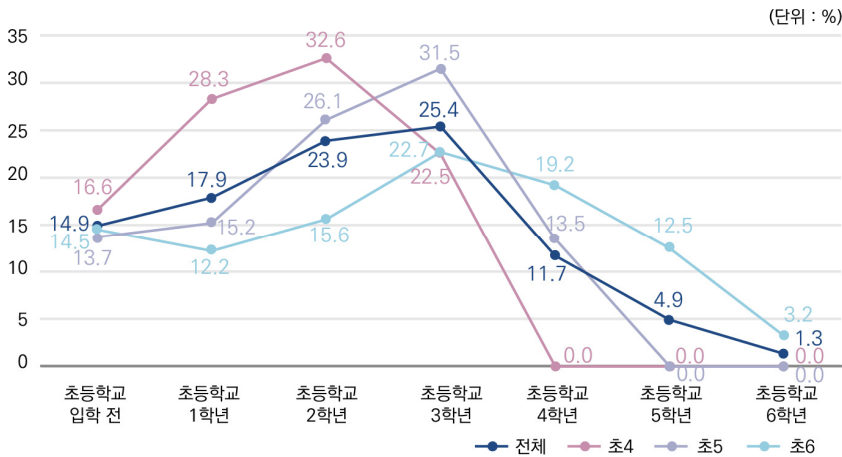


그림 III-43. 초등학교 학생의 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기

표 III-26 초등학생의 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기

(단위: %)

	사례수 (명)	초등 입학 전	초 1	초 2	초 3	초 4	초 5	초 6	χ^2
■ 전체 ■ (2,170)		14.9	17.9	23.9	25.4	11.7	4.9	1.3	
성별									
남 (1,244)		17.6	20.4	23.9	24.2	9.8	3.6	0.5	50.556
여 (926)		11.3	14.6	24.0	26.9	14.3	6.6	2.3	***
학년별									
초4 (641)		16.6	28.3	32.6	22.5	0.0	0.0	0.0	450.539
초5 (679)		13.7	15.2	26.1	31.5	13.5	0.0	0.0	***
초6 (850)		14.5	12.2	15.6	22.7	19.2	12.5	3.2	
미디어이용 가정지도									
적절 (774)		13.2	17.0	23.2	25.2	13.8	6.1	1.5	19.727
보통 (938)		13.9	17.0	25.6	28.4	10.0	3.7	1.4	(n.s.)
부적절 (210)		19.5	16.6	24.4	20.5	12.8	5.3	0.9	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

(2) 게임 이용에 대한 태도 및 인식

초등학생들이 가장 선호하는 미디어 활동 중 하나인 온라인·모바일 게임에 대해 초등학생들은 어떻게 인식하고 있는지 알아보기 위해 세 항목 - ‘스트레스 해소나 여가생활에 도움을 준다’, ‘친구관계에 도움이 된다’, ‘폭력적인 장면을 자주 접하게 된다’ - 에 대한 동의 정도를 물었다.

첫 번째로, 온라인/모바일 게임이 스트레스 해소나 여가생활에 도움이 된다고 동의한 청소년 비율이 40.5%로 도움이 되지 않는다고 응답한 비율 25.3%보다 현격히 높은 수치를 보였다([그림 III-44] 참조). 특히, [그림 III-45]에서 알 수 있듯이, 남학생은 동의 비율이 절반가량(49.7%)을 차지하였다. 학년이 높아질수록 해당 문항에 동의하는 비율이 높아지는 것을 알 수 있다(초4 28.2%; 초5 44.0%; 초6 48.0%). 해당 문항은 미디어이용 가정지도의 적절성 수준과는 무관하게 각 그룹별로 40% 내외의 동의비율을 보였다.

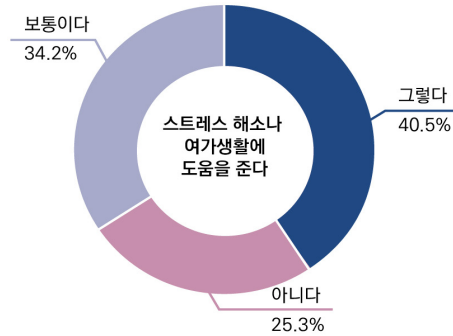


그림 III-44. 초등학교생의 ‘온라인/모바일 게임은 스트레스 해소나 여가생활에 도움을 준다’ 응답 결과

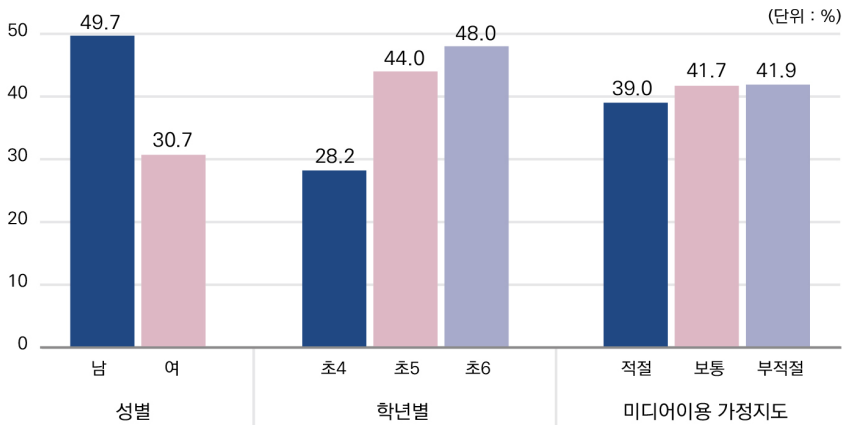


그림 III-45. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘온라인/모바일 게임은 스트레스 해소나 여가생활에 도움을 준다’ 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

두 번째, [그림 III-46]에 나타나듯이, 게임이용이 친구관계에 도움이 된다고 생각하는 초등학교생의 비율이 31.0%로 조사되었다. 반면, 친구관계에 도움이 되지 않는다고 응답한 비율은 39.7%로 긍정 비율보다 8.7% 포인트 높게 나타났다.

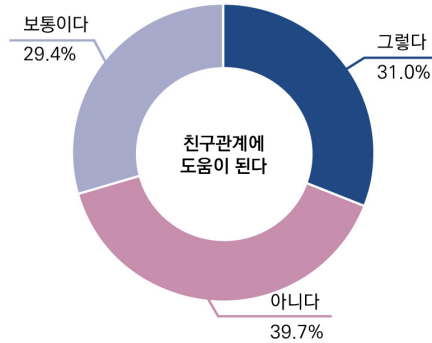


그림 III-46. 초등학생의 ‘온라인/모바일 게임은 친구관계에 도움이 된다’ 응답 결과

〈그림 III-47〉에서 알 수 있듯이, 남학생이 여학생보다, 학년이 올라갈수록, 미디어이용 가정지도가 적절하지 않을수록 게임이 친구관계에 도움이 된다고 응답한 비율이 높아짐을 알 수 있다.

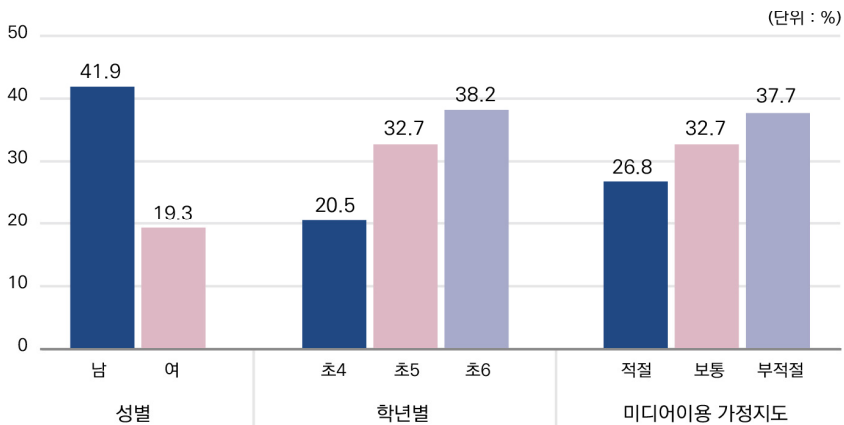


그림 III-47. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘온라인/모바일 게임은 친구관계에 도움이 된다’ 긍정응답(④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

초등학생의 다섯 명 중 세 명꼴로 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접한다는 항목에 동의하지 않는 것으로 조사되었으며, 초등학생 15.7%만이 해당 항목에 동의한다고 응답하였다(그림 III-48) 참조). 게임을 통해 폭력적 장면이라고 응답한 초등학생은 남녀 간 차이와 미디어이용 가정지도의 적절성 수준 차이는 보이지 않은 반면, 학년 간 차이는 두드러지게 나타났다(그림 III-49) 참조). 즉, 초4는 10.0%, 초5는 14.5%, 초6은 21.7%로 게임을 통해 폭력적 장면을 자주 접한다고 응답하였다. 이는 연령이 높아지면서 보다 폭력적인 장면이 포함된 게임을 이용함에 따라 학년 간의 차이가 발생한 것으로 해석될 수 있다.

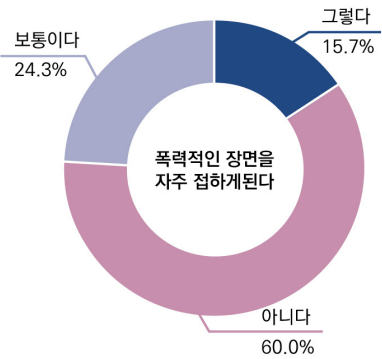
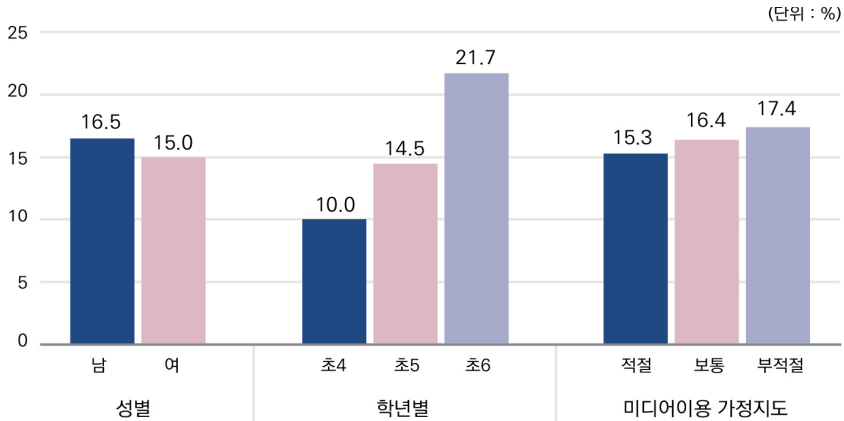


그림 III-48. 초등학생의 ‘온라인/모바일 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접하게 된다’ 응답 결과



**그림 III-49. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
 ‘온라인/모바일 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접하게 된다’ 긍정응답
 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과**

다음으로 초등학생의 게임에 대한 집착 경향성 정도를 ‘처음 마음먹었던 시간보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다’와 ‘게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’의 두 진술에 대한 동의 정도를 통해 조사하였다. [그림 III-50]에 나타났듯이, 게임을 원래 마음먹었던 것보다 더 긴 시간동안 하게 되는 편이라고 응답한 청소년이 22.6%로 조사되었다. 남학생(25.8%)이 여학생(19.4%)보다, 초6이 초4보다, 미디어이용 가정지도가 부적절한 가정의 자녀가 적절한 가정의 자녀보다 ‘그렇다’고 응답하는 비율이 높게 나타났다.

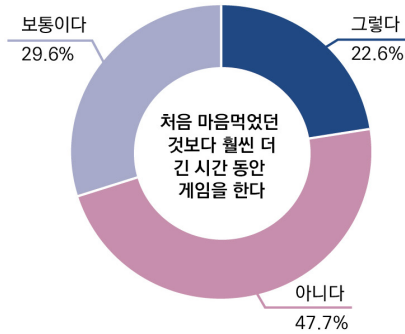


그림 Ⅲ-50. 초등학생의 ‘처음 마음 먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다’ 응답 결과

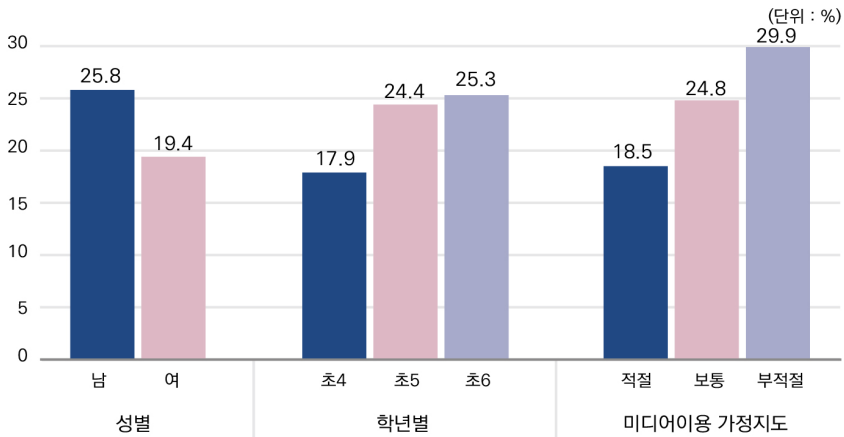


그림 Ⅲ-51. 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘처음 마음 먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다’ 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

[그림 Ⅲ-52]에 따르면, 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안 증세를 보인다고 응답한 초등학생은 3.5%로 나타났다. 해당 항목은 성별의 차가 두드러졌는데, 남학생(4.5%)이 여학생(2.5%)보다 높은 수치를 나타냈다(그림 Ⅲ

-53] 참조). 미디어이용 가정지도가 부적절한 가정의 자녀의 응답률이 4.2%로 적절한 가정의 자녀의 응답률 3.4%보다 높게 나타났다.

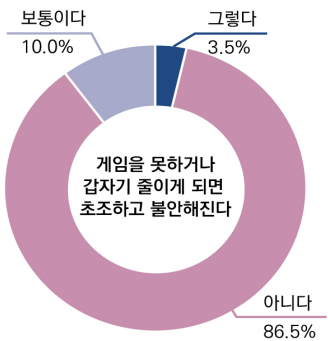


그림 III-52. 초등학교생의 ‘게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’ 응답 결과

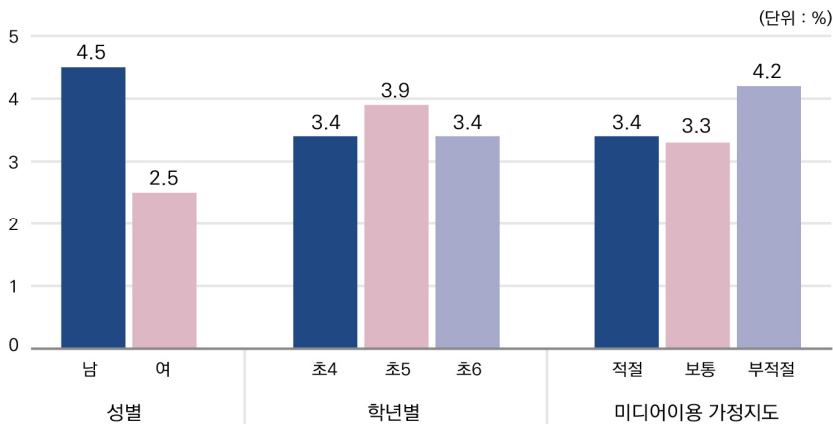


그림 III-53. 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 ‘게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’ 긍정응답 (④그렇다+⑤매우 그렇다) 결과

(3) 게임 이용에 대한 부모 중재

자녀의 게임 이용에 대한 부모의 중재 방식에 대해 알아보았다(〈표 III-27〉 참조). 자녀에게 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해준다는 응답률이 89.6%로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로, 자녀 나이에 이용하기 부적절한 게임물은 절대 이용하지 못하게 한다가 86.7%, 평소에 자녀가 게임을 얼마나 하는지 확인한다가 84.6%로 상위 3순위 안에 포함되었다. 자녀가 게임하는 것에 별 신경을 쓰지 않고 내버려둔다고 응답한 학부모의 비율은 8.8%에 달했다.

표 III-27 학부모의 자녀 게임 이용에 대한 중재 방식

(단위: %)

순위	자녀의 게임 이용에 대한 중재 방식	그렇다
1	자녀에게 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해준다	89.6
2	자녀 나이에 이용하기 부적절한 게임물은 절대 이용하지 못하게 한다	86.7
3	평소에 자녀가 게임을 얼마나 하는지 확인한다	84.6
4	자녀가 이용하는 게임물의 연령등급을 확인한다	78.9
5	자녀의 게임이용시간이나 이용량을 정해 놓는다	71.8
6	자녀에게 평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려준다	52.8
7	나 또는 자녀의 다른 보호자는 평소에 게임을 즐겨한다	35.3
8	자녀가 게임을 하는 모습을 보면 못 하게 한다	25.1
9	평소에 자녀와 함께 게임을 즐긴다	20.9
10	자녀가 게임하는 것에 별 신경 쓰지 않고 내버려 둔다	8.8

상술한 학부모의 응답과는 별도로 자녀가 실제 자신의 부모가 어떤 방식으로 중재한다고 느끼는지 다음 8개 항목을 제시하여 측정하였다: ① 평소에 내가 게임을 얼마나 하는지 확인하신다; ② 내가 게임을 하는 모습을 보면 못하게 하신다; ③ 평소에 나와 함께 게임을 즐기신다; ④ 나의 게임이용시간이나 이용량(예: 한

판, 두 판 등)을 정해 놓으신다; ⑤ 내 나이에 이용하기 부적절한 게임물은 절대 이용하지 못하게 하신다; ⑥ 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해주신다; ⑦ 내가 게임하는 것에 아무 관심이 없으시다; ⑧ 평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려주신다.

초등학생이 응답한 자신의 게임이용에 관한 부모중재 방식에 있어 가장 높은 순위의 세 항목은 ‘평소에 내가 게임을 얼마나 하는지 확인하신다(평균 3.33, 그렇다 응답률 47.8%)’, ‘내 나이에 이용하기 부적절한 게임물은 절대 이용 못하게 하신다(평균 3.29, 그렇다 응답률 46.2%)’, ‘폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해주신다(평균 3.17, 그렇다 응답률 43.6%)’. ‘내가 게임을 하는 것에 아무 관심도 없으시다’고 응답한 초등학생 비율은 11.7%로 조사되었다.

표 Ⅲ-28 초등학생의 게임 이용에 대한 부모 중재 방식

(단위: %, 점)					
순위	게임 이용에 대한 부모 중재 방식	아니다 ①+②	보통 이다	그렇다 ④+⑤	평균
1	평소에 내가 게임을 얼마나 하는지 확인하신다	23.4	28.8	47.8	3.33
2	내 나이에 이용하기 부적절한 게임물은 절대 이용 못 하게 하신다	22.0	31.8	46.2	3.29
3	폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해 주신다	31.4	25.0	43.6	3.17
4	나의 게임이용시간이나 이용량을 정해 놓으신다	44.5	19.7	35.9	2.88
5	내가 게임을 하는 모습을 보면 못 하게 하신다	50.6	32.5	16.9	2.53
6	내가 게임하는 것에 아무 관심이 없으시다	17.7	70.7	11.7	2.06
7	평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려 주신다	70.9	20.1	9.1	2.00
8	평소에 나와 함께 게임을 즐기신다	78.0	15.2	6.8	1.75

부모와 자녀의 항목별 척도가 2점과 5점 척도로 응답 방식에 있어 차이가 나 정확한 비교가 어렵지만, 전반적으로 부모는 긍정적인 중재방식에 있어 실제 자녀 보다 더 높은 응답률을 보이는 것을 알 수 있다. 자녀의 응답에서 ‘보통이다’와

‘그렇다’고 응답한 비율을 합하여도 부모의 긍정 응답률에 대부분 못 미친다. 예로, 자녀가 1순위로 선택한 ‘평소에 내가 게임을 얼마나 하는지 확인하신다’는 자녀 응답률은 76.6%(보통이다 28.8% + 그렇다 47.8%)인 반면, ‘평소에 자녀가 얼마나 게임을 하는지 확인한다’는 학부모의 응답률은 84.6%로 자녀의 응답률보다 높다. 마찬가지로, 학부모의 1순위 응답인 ‘자녀에게 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해준다’에 동의한 비율은 89.6%이나 자녀가 실제 자신의 부모님이 ‘폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해주신다’고 동의한 비율은 68.6%로 부모의 응답률에 훨씬 못 미친다.

반면, 부정적인 중재방식에 있어서 부모의 응답률이 자녀의 응답률보다 전반적으로 낮게 나타났다. 예로, 무조건적인 제재를 의미하는 ‘게임을 하는 모습을 보면 못하게 한다’는 항목에 학부모는 25.1%, 초등학생 자녀는 49.4%(보통 32.5% + 그렇다 16.9%)로 차이를 보였다. 마찬가지로, 자녀의 게임이용에 대한 방임과 무관심을 의미하는 ‘내가(자녀가) 게임하는 것에 아무 관심이 없다’는 문항에 있어서 부모의 응답률이 8.8%인 반면, 자녀의 ‘그렇다’는 응답률만 해도 11.7%로 부모의 응답률보다 높게 나타났다.

4) 인터넷/디지털 기기에 대한 인식 및 온라인공간에서의 경험

주요 내용

- 디지털 기기를 사용할 때 시간가는 줄 모른다는 초등생 응답률 30.4%
- 평소 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다는 응답률 15.2%
- 위 두 문항에 있어 학년이 높아질수록, 가정지도가 부적절할수록 응답률 높아짐
- 초등학생의 절반가량은 인터넷은 관심 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이라 응답
- 온라인상에서 타인을 만나고 소통하는 것이 자신의 삶에 유익하다는 응답률 15.1%, 남학생보다 여학생이, 고학년일수록 해당 문항에 동의하는 비율 높아짐
- 온라인공간에서 개인정보 유출된 경험 2.5%, 낯선 이성으로부터 만남 제안 받은 경험 2.8%
- 따돌림 당한 경험(남 6.7% vs 여 3.4%), 타인이 나를 욕한 경험(남 31.2% vs 여 17.7%) 등 사이버폭력 경험에 있어 남녀 간 차이 두드러짐

(1) 인터넷 및 디지털 기기에 대한 태도와 인식

본 조사를 통해 초등학생은 디지털원주민의 특징을 보이고 있음을 확인하였다. 이에 초등학생의 인터넷 및 디지털 기기에 대한 태도와 인식을 6개 항목 - ‘디지털 기기를 사용할 때 나는 시간 가는 줄 모른다’, ‘인터넷은 내가 관심 있는 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이다’, ‘SNS 등 온라인상에서 다른 사람들을 만나고 소통하는 것은 전반적으로 내 삶에 유익하다’, ‘나는 새로운 디지털 기기나 앱을 발견할 때 몹시 흥분된다’, ‘평소 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다’, ‘나는 디지털 기기를 좋아한다’ - 에 대한 동의 정도를 물어 조사하였다.

디지털 기기를 사용할 때 나는 시간가는 줄 모른다고 응답한 초등생의 비율은 30.4%, 그렇지 않다고 응답한 비율은 35.9%로 나타났다(그림 III-54 참조). 성별에 두드러진 차이는 없으나, 학년별, 가정지도 적절성별 통계적으로 유의미한 차이를 보였다(표 III-29 참조). 즉, 학년이 높아질수록, 가정지도가 적절하게 이루어지지 않을수록 ‘그렇다’는 응답률이 높게 나타났다.

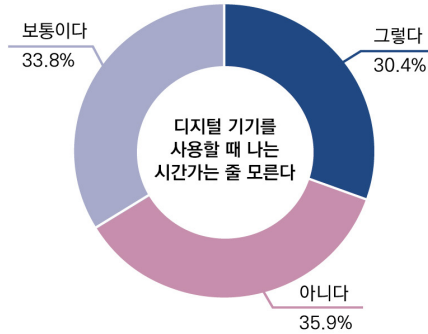


그림 III-54. 초등학교생의 ‘디지털 기기를 사용할 때 나는 시간가는 줄 모른다’ 응답 결과

표 III-29 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘디지털 기기를 사용할 때 나는 시간가는 줄 모른다’ 응답 결과

(단위: 명, %, 점)

	사례수 (명)	1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 보통 이다	4. 그렇다	5. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체	(2,700)	14.5	21.3	33.8	23.3	7.1	35.9	30.4	2.87	1.138	
성별											
남	(1,388)	15.3	21.1	32.7	22.4	8.3	36.5	30.8	2.87	1.169	0.788
여	(1,312)	13.6	21.6	34.8	24.1	5.8	35.2	30.0	2.87	1.105	
학년별											
초4	(853)	21.5	22.5	30.7	19.4	5.8	44.0	25.2	2.65	1.181	30.323
초5	(851)	14.0	22.7	34.0	22.4	6.9	36.7	29.3	2.85	1.125	***
초6	(995)	8.9	19.2	36.1	27.3	8.5	28.1	35.8	3.07	1.075	
미디어이용 가정지도											
적절	(1,032)	17.6	25.3	30.4	21.2	5.6	42.8	26.7	2.72	1.145	13.221
보통	(1,124)	13.2	18.6	36.3	23.8	8.2	31.7	32.0	2.95	1.129	***
부적절	(239)	9.0	19.4	36.2	28.8	6.6	28.4	35.4	3.05	1.052	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

평소 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다는 초등학교생의 비율은 15.2%로 나타났다(그림 III-55) 참조). 이를 더 자세히 들여다보면, <표 III-30>에 나타났듯이, 남학생과 여학생 간의 두드러진 차이는 없으나, 학년이 높아질수록,

미디어이용 가정지도 적절성 수준이 낮을수록 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다는 비율이 높아지는 것을 알 수 있다.

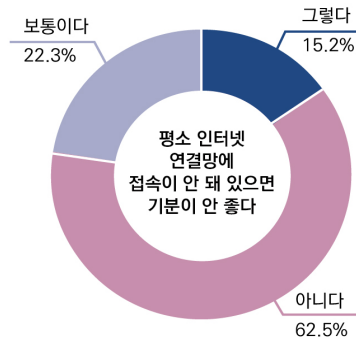


그림 Ⅲ-55. 초등학생의 ‘평소 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다’ 응답 결과

표 Ⅲ-30 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘평소 인터넷 연결망에 접속이 안 돼 있으면 기분이 안 좋다’ 응답 결과

(단위: 명, %, 점)

	사례수 (명)	1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 보통 이다	4. 그렇다	5. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체 ■	(2,682)	33.2	29.3	22.3	11.1	4.1	62.5	15.2	2.24	1.147	
성별											
남	(1,381)	36.7	27.4	20.9	11.1	3.9	64.1	15.0	2.18	1.157	-1.751
여	(1,301)	29.5	31.3	23.7	11.2	4.4	60.7	15.6	2.30	1.134	
학년별											
초4	(844)	41.7	27.8	19.4	8.6	2.4	69.6	11.0	2.02	1.083	33.398 ***
초5	(849)	34.7	29.7	21.4	11.1	3.0	64.4	14.1	2.18	1.116	
초6	(988)	24.5	30.1	25.5	13.3	6.6	54.7	19.9	2.47	1.184	
미디어이용 가정지도											
적절	(1,020)	38.3	28.3	19.6	10.0	3.8	66.6	13.8	2.13	1.143	8.436 ***
보통	(1,118)	29.8	29.5	24.4	12.5	3.8	59.3	16.3	2.31	1.136	
부적절	(239)	29.1	30.5	22.0	12.3	6.1	59.6	18.4	2.36	1.196	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

초등학생의 절반가량(48.5%)은 인터넷은 내가 관심 있는 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이라고 생각하는 것으로 조사되었다. 아니라고 생각하는 초등생의 비율은 15.5%에 머물렀다.

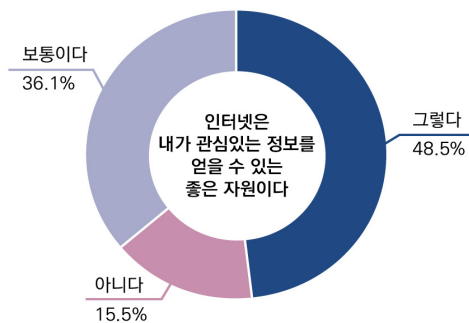


그림 Ⅲ-56. 초등학생의 '인터넷은 내가 관심있는 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이다' 응답 결과

이를 더 자세히 들여다보면, 성별 간 그리고 미디어이용 가정지도 적절성별 간 차이는 없었으나, 학년별에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 초4의 긍정 응답률은 34.2%인 반면, 초5와 초 6의 긍정 응답률은 각각 48.5%, 60.7%를 차지하였다. 즉, 초등학생은 학년이 높아질수록 인터넷에 대한 긍정적 인식이 강해지는 것을 알 수 있다(〈표 Ⅲ-31〉 참조).

표 III-31 초등학생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘인터넷은 내가 관심 있는 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이다’ 응답 결과

(단위: 명, %, 점)

	사례수 (명)	1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇 지 않다	3. 보통 이다	4. 그렇 다	5. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체 ■	(2,690)	6.8	8.6	36.1	36.3	12.2	15.5	48.5	3.38	1.031	
성별											
남	(1,387)	8.0	9.2	33.5	33.9	15.3	17.2	49.3	3.39	1.100	1.361
여	(1,303)	5.6	8.0	38.8	38.8	8.9	13.6	47.6	3.37	0.953	
학년별											
초4	(851)	13.7	13.5	38.6	24.3	9.9	27.2	34.2	3.03	1.149	93.235*
초5	(850)	4.7	8.6	38.1	37.0	11.6	13.3	48.5	3.42	0.965	**
초6	(989)	2.8	4.5	32.1	45.9	14.7	7.2	60.7	3.65	0.881	
미디어이용 가정지도											
적절	(1,028)	7.4	9.7	33.9	37.1	11.9	17.1	49.0	3.36	1.053	0.149
보통	(1,116)	6.8	8.0	37.0	36.0	12.2	14.8	48.2	3.39	1.024	
부적절	(238)	5.3	8.9	35.6	39.1	11.2	14.2	50.2	3.42	0.982	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

SNS 등 온라인상에서 다른 사람들을 만나고 소통하는 것은 전반적으로 내 삶에
유익하다고 생각하는 초등학생의 비율이 15.1%로 조사되었다(그림 III-57] 참
조). 유익하지 않다고 응답한 비율은 58.5%를 차지하였다. 이를 더 자세히 들여다
보면, 남학생(12.2%)보다 여학생(18.1%)이, 학년이 높아질수록(초4 6.5%; 초5
13.9%; 초6 23.4%) 해당 문항에 긍정적으로 답하는 비율이 높아짐을 알 수 있다
(〈표 III-32〉 참조).

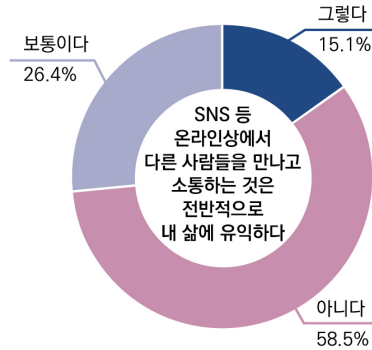


그림 III-57. 초등학교 'SNS 등 온라인상에서 다른 사람들을 만나고 소통하는 것은 전반적으로 내 삶에 유익하다' 응답 결과

표 III-32 초등학교의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별 'SNS 등 온라인상에서 다른 사람들을 만나고 소통하는 것은 전반적으로 내 삶에 유익하다' 응답 결과

(단위: %)

	사례수 (명)	1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇 지 않다	3. 보통 이다	4. 그렇 다	5. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체 ■	(2,692)	32.7	25.8	26.4	11.9	3.2	58.5	15.1	2.27	1.132	
성별											
남	(1,383)	37.4	26.3	24.1	9.3	2.8	63.7	12.2	2.14	1.107	-4.848 ***
여	(1,309)	27.8	25.3	28.8	14.5	3.6	53.1	18.1	2.41	1.141	
학년별											
초4	(849)	50.2	24.5	18.8	5.2	1.2	74.7	6.5	1.83	0.991	120.458 ***
초5	(850)	30.7	26.3	29.1	11.3	2.6	57.0	13.9	2.29	1.095	
초6	(992)	19.5	26.5	30.6	18.0	5.4	46.0	23.4	2.63	1.144	
미디어이용 가정지도											
적절	(1,029)	37.6	24.9	24.0	10.6	3.0	62.4	13.5	2.16	1.131	7.002 ***
보통	(1,121)	30.5	25.7	27.1	13.5	3.3	56.1	16.8	2.34	1.141	
부적절	(239)	26.6	28.4	28.7	12.6	3.7	55.0	16.3	2.38	1.117	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

나는 새로운 디지털 기기나 앱을 발견할 때 몹시 흥분된다는 초등학생의 비율이 6.9%에 머물렀다(그림 III-58 참조). 흥분되지 않는다고 응답한 비율은 75.6%를 차지하였다.

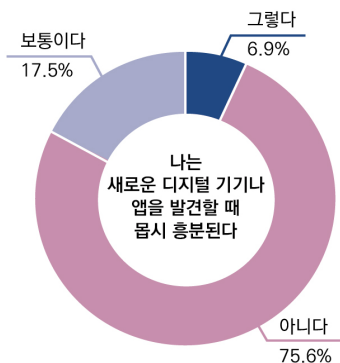


그림 III-58. 초등학생의 ‘나는 새로운 디지털 기기나 앱을 발견할 때 몹시 흥분된다’ 응답 결과

나는 디지털 기기를 좋아한다는 항목에 초등학생의 44.0%가 동의한 반면, 부정 응답을 한 초등학생의 비율은 17.2%에 머물렀다(그림 III-59 참조). 즉, 초등학생의 상당수는 디지털 기기에 대한 관심이 많다는 것으로 해석될 수 있다. 이를 더 자세히 들여다보면, 남학생(47.9%)이 여학생(39.9%)보다, 학년이 높아질수록(초4 33.9%, 초5 43.8%, 초6 52.8%), 그리고 자녀에 대한 미디어이용 가정지도가 적절하게 이루어지지 않을수록(적절 40.1%, 보통 46.5%, 부적절 52.6%) 디지털 기기를 좋아한다는 응답률이 높아지는 것을 알 수 있다(표 III-33 참조).

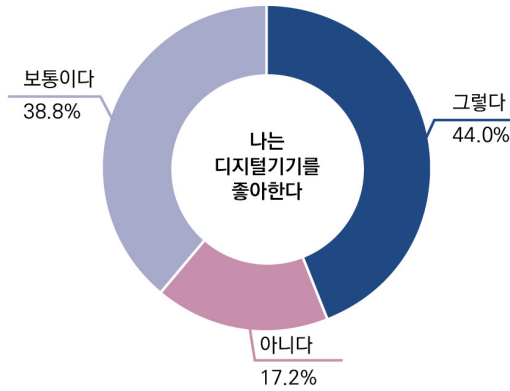


그림 III-59. 초등학교생의 ‘나는 디지털기기를 좋아한다’ 응답 결과

표 III-33 초등학교생의 성별, 학년별, 미디어이용 가정지도 적절성별
‘나는 디지털기기를 좋아한다’ 응답 결과

(단위: 명, %, 점)

	사례수 (명)	1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 보통 이다	4. 그렇다	5. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체 ■	(2,690)	8.1	9.1	38.8	30.9	13.1	17.2	44.0	3.32	1.071	
성별											5.073 ***
남	(1,383)	7.5	8.8	35.8	31.9	16.0	16.3	47.9	3.40	1.088	
여	(1,307)	8.7	9.5	41.9	29.8	10.0	18.2	39.9	3.23	1.045	
학년별											
초4	(850)	12.0	13.5	40.7	24.9	9.0	25.4	33.9	3.06	1.105	43.327 ***
초5	(851)	8.3	8.5	39.3	30.4	13.4	16.8	43.8	3.32	1.076	
초6	(989)	4.5	6.0	36.7	36.5	16.3	10.5	52.8	3.54	0.982	
미디어이용 가정지도											7.455 ***
적절	(1,025)	9.2	10.3	40.4	28.5	11.6	19.5	40.1	3.23	1.081	
보통	(1,122)	7.4	8.0	38.0	33.2	13.3	15.4	46.5	3.37	1.051	
부적절	(239)	5.9	9.5	31.9	32.8	19.8	15.4	52.6	3.51	1.094	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

(2) 온라인공간에서의 경험

초등학생의 상당수는 SNS, 인터넷게임 등 온라인상에서 많은 시간을 보내는 것으로 조사되었다. <표 III-34>는 초등학생들이 온라인상에서 다양한 활동을 하는 과정에서 사이버 폭력이나 개인정보 유출 등 의도치 않게 당할 수 있는 경험이나 타인에게 사이버 폭력을 행사한 경우가 있는지에 대해 조사하여 정리한 것이다. 개인정보 유출된 경험 2.5%, 낯선 이성으로부터 만나자는 제안 받은 경험 2.8%에 머문 반면, 온라인 공간에서의 사이버 폭력은 상대적으로 높은 비율을 보였다. 사이버 공간에서 따돌림 당한 적 있다는 응답률 5.1%, 타인이 온라인 공간에서 자신에게 욕을 한 적이 있다는 응답률이 24.7%에 달했다. 특히, 사이버 폭력에 해당하는 두 문항은 남녀 간의 차이가 두드러졌는데 따돌린 경험(남 1.9% vs 여 1.0%), 따돌림 당한 경험(남 6.7% vs 여 3.4%), 타인에게 욕을 한 경험(남 14.0% vs. 여 8.0%), 타인이 나를 욕한 경험(남 31.2% vs 여 17.7%)에 있어 남학생이 여학생보다 현격히 높은 비율을 보였다.

표 III-34 초등학생의 온라인 공간에서의 비행 경험률

(단위: %)

항목	온라인 공간에서의 경험	그렇다
1	나는 온라인공간에서 누군가를 따돌린 적이 있다	1.5
2	나는 온라인공간에서 허락 없이 누군가의 개인정보를 올려놓은 적이 있다	1.4
3	나는 온라인공간에서 누군가에 대해 욕을 한 적이 있다	11.1
4	나는 온라인공간에서 누군가에 의해 따돌림을 당한 적이 있다	5.1
5	나의 개인정보가 의도치 않게 온라인공간에서 유출된 적이 있다	2.5
6	누군가가 온라인 공간에서 나에게 욕을 한 적이 있다	24.7
7	나는 온라인공간에서 낯선 이성으로부터 만나자는 제안을 받은 적이 있다	2.8

3. 학교 미디어교육 및 학교 원격수업

주요 내용

- ‘온라인 예절(네티켓) 교육’, ‘개인정보 보호 교육’, ‘원하는 정보 찾는 교육’이 학교에서 실제 배운 교육 내용의 상위 3순위를 차지하였음
- 초등학생은 동영상 제작이 가장 흥미 있는 교육이라고 응답. 자신에게 가장 중요한 교육은 ‘개인정보 보호 교육’과 ‘네티켓 교육’으로 응답. 학부모는 자녀에게 가장 중요한 교육으로 ‘정보 찾는 방법 교육’과 ‘개인정보 보호 교육’을 들었음
- 미디어교육의 핵심 역량인 미디어 메시지/콘텐츠의 비판적 분석능력을 키우는 교육은 필요도가 가장 낮게 인식되어 미디어교육에 대한 재개념화가 요구됨
- 학부모의 다섯 명 중 네 명은 자녀가 학교에서 미디어교육을 정기적으로 배우는 것과 자녀의 올바른 미디어 이용을 위한 부모 교육의 필요성에 동의하였음
- 학부모와 자녀 모두 학교 원격수업보다 기존의 대면수업을 선호함
- 부모의 경제력과 교육수준에 따라 자녀의 디지털 격차 및 교육 격차가 발생할 수 있음을 확인하였음

1) 학교 미디어교육

학교에서의 체계적인 미디어교육 필요성에 대한 사회적 공감대가 확산되고 있다. 학교 내 미디어교육의 효과적인 수행을 위하여 교육의 수요자라 할 수 있는 초등학생 자녀와 이들의 학부모를 대상으로 해당 내용에 대한 설문조사를 실시하였다.

〈표 III-35〉와 [그림 III-60]은 미디어 리터러시 교육의 영역별 세부 내용을 총 8개로 정리하고 문항별로 초등학생과 학부모의 응답률을 정리한 것이다. 초등학생에게는 해당 교육을 학교에서 받아본 경험이 있는지, 가장 관심이나 흥미가 가는 교육은 무엇인지, 그리고 가장 자신에게 필요한/중요한 교육은 무엇이라고 생각하는지를 물었다. 학부모에게는 자녀에게 가장 필요하거나 중요한 미디어 리터러시 교육은 무엇인지를 물었다.

표 Ⅲ-35 미디어 리터러시 교육 세부내용별 경험률, 관심/흥미 있는 교육, 필요/중요한 교육

(단위: %)

순위	미디어 리터러시 교육 세부 내용	교육 경험 있음	자녀		학부모 필요/ 중요
			관심/ 흥미	필요/ 중요	
1	온라인상에서의 예절(네티켓) 교육	79.1	7.4	33.4	15.5
2	온라인상에서의 자신의 개인정보 보호 교육	61.4	7.2	34.1	21.4
3	인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법 교육	54.7	13.5	6.1	26.8
4	동영상 촬영이나 편집 등 동영상 제작 교육	37.3	48.1	5.0	3.3
5	온라인상에서 제공된 정보의 사실 여부 구분 교육	34.6	7.1	8.6	17.5
6	뉴스기사의 공정/정확 취재/보도 여부 판단 교육	27.7	4.8	6.0	8.0
7	방송국, 신문사, 영화사 등 미디어 산업에 관한 교육	26.2	6.2	3.7	1.7
8	미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적 해석 교육	22.9	5.6	3.1	5.8

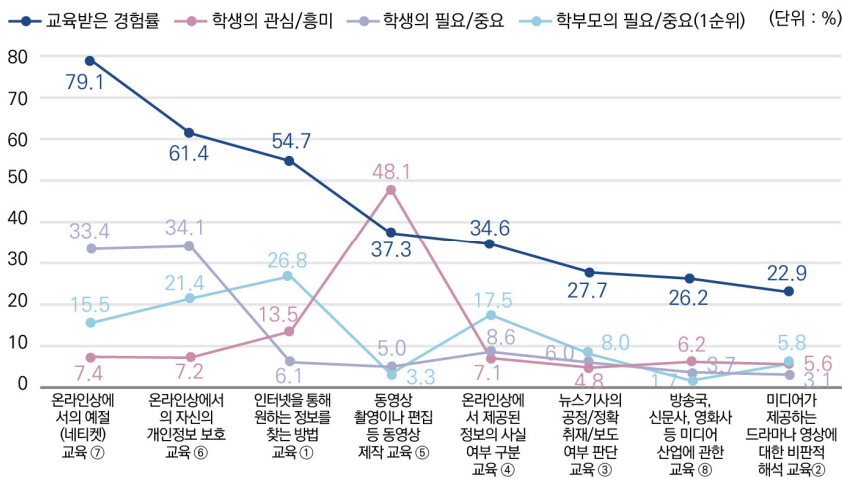


그림 Ⅲ-60. 미디어 리터러시 교육 세부내용별 경험률, 관심/흥미 있는 교육, 필요/중요한 교육

조사결과에 따르면, 교육 경험률에 있어서 초등학생의 절반 이상이 교육 경험이 있다고 응답한 교육은 ‘온라인상에서의 예절(네티켓) 교육(79.1%)’, ‘온라인상에

서의 자신의 개인정보 보호 교육(61.4%)’, ‘인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법 교육(54.7%)’인 것으로 나타났다. 미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적 해석 교육에 대한 경험률은 다른 7개 교육보다 낮은 22.9%에 머물렀다.

초등학생이 가장 관심 있어 하는 교육은 응답자의 절반가량이 선택한 ‘동영상 촬영이나 편집 등 동영상 제작 교육(48.1%)’인 것으로 조사되었다. 그 다음으로 ‘인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법 교육(13.5%)’이 2위를 차지하였다. 나머지 다섯 가지 교육은 각각 4%대에서 7%대의 선택을 받았다. 관심도와 흥미성과는 별도로 초등학생이 생각하는 자신에게 가장 필요한/중요한 미디어 리터러시 교육은 뭐라고 생각하는지 물었다. ‘온라인상에서 자신의 개인정보 보호 교육(34.1%)’과 ‘온라인상에서의 예절(네티켓) 교육(33.4%)’이 각각 1위와 2위를 차지하였다. 나머지 다섯 개 교육은 3%대부터 8%대의 선택을 받았다. <표 III-35>에서도 드러났듯이, 자신이 흥미 있어 하는 교육 내용과 중요하다고 생각하는 교육 내용이 일치하지 않는 것을 알 수 있다.

학부모는 초등학생 자녀에 비해 응답률이 다수의 교육 내용에 걸쳐 10%대 이상의 수치를 보였다. 학부모가 생각하는 자녀에게 가장 필요한 미디어 리터러시 교육은 ‘인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법 교육(26.8%)’인 것으로 조사되었다. 그 뒤를 이어 ‘온라인상에서의 개인정보 보호 교육(21.4%)’, ‘온라인상에서 제공된 정보의 사실 여부 구분 교육(17.5%)’, ‘온라인상에서의 예절(네티켓) 교육(15.5%)’이 각각 2, 3, 4위를 차지하였다.

미디어교육의 핵심 영역이라 할 수 있는 미디어 콘텐츠에 대한 비판적 분석 능력에 해당하는 ‘미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적 해석 교육’은 교육 경험률(8위; 22.9%)과 자녀의 관심도(8위; 5.6%)와 중요도(8위; 3.1%)에서 모두 최하위를 차지하였다. 또한, 학부모가 생각하는 자녀의 미디어 리터러시 교육의 중요도에 있어서도 5.8%로 6위를 차지하는 데 그쳤다. 이는 5장에 기술한 전문가 조사 결과와는 상반된 것으로 학교현장에서의 미디어교육 개념화 재작업

이 필요함을 시사하는 조사결과이다.

미디어교육 시행의 방식에 대한 의견은 ‘학교 내에서 정기적인 미디어교육, 독립교과목의 신설, 자녀의 올바른 미디어 사용 지도를 위한 부모교육, 온라인 부모 교육’에 대한 필요 또는 선호에 대한 동의 수준을 5점 척도로 답하게 하였다. 이는 <표 III-36>과 [그림 III-61]에서 확인할 수 있다: ① 초등학생을 대상으로 학교 내 미디어교육이 정기적으로 이루어질 필요가 있다; ② ①번과 같은 자녀의 미디어교육을 위해 독립교과목으로 신설이 필요하다; ③ 초등학생 자녀의 올바른 미디어 사용 지도를 위한 부모 교육이 필요하다; ④ ③번과 같은 부모교육은 오프라인보다 온라인상에서 이루어지는 것을 선호한다.

학부모의 상당수인 86%는 초등생 자녀를 위해 학교 내 미디어교육이 정기적으로 이루어질 필요가 있다는데 동의하였다. 그러나 이 같은 교육을 정기적으로 하는데 있어 독립교과목으로 신설하여 이루어지는 방식에는 학부모 다섯 명 중 세 명꼴인 60%만이 동의하였다. 초등학생 자녀의 올바른 미디어 사용 지도를 위한 부모 교육의 필요성에 동의하는 학부모는 10명 중 네 명꼴인 80.9%를 차지하였다. 부모교육을 위한 방식으로 오프라인보다 온라인상으로 이루어지는 것을 선호하는 비율은 학부모의 절반가량인 46.8%로 조사되었다.

표 III-36 학부모의 미디어교육 시행 방법에 대한 동의 수준

미디어 교육 시행 방법	(단위: %, 점)			
	찬성	반대	평균	표준편차
1) 초등학생을 대상으로 학교 내 미디어교육이 정기적으로 이루어질 필요가 있다	86.0	1.1	4.15	0.679
2) 1)번과 같은 자녀의 미디어교육을 위해 독립교과목으로 신설이 필요하다	60.0	10.4	3.63	0.886
3) 초등학생 자녀의 올바른 미디어 사용 지도를 위한 부모 교육이 필요하다	80.9	1.6	4.00	0.671
4) 3번과 같은 부모교육은 오프라인보다 온라인상에서 이루어지는 것을 선호한다	46.8	20.2	3.31	0.949

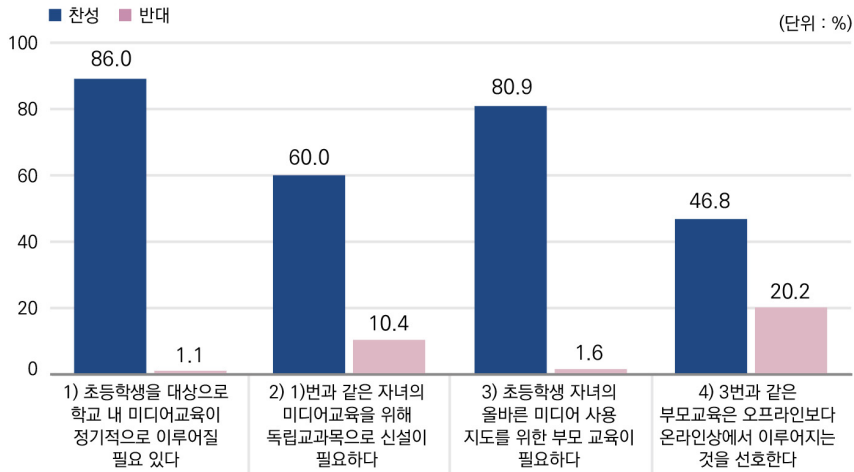


그림 III-61. 학부모의 미디어교육 시행 방법에 대한 동의 수준

2) 학교 원격수업

코로나19의 여파로 초등학생의 경우 2020년의 1학기와 2학기 대부분을 원격 수업으로 대체하는 상황이 발생하였다. 이에 따라 교사, 학생, 학부모 모두 변화된 학습 환경에 적응하기 위하여 시행착오와 불편을 겪어야 했다. 원격수업을 받은 초등학생과 자녀의 원격수업을 옆에서 지켜보며 지원해 준 학부모는 원격수업에 대해 어떻게 생각하고 있는지 알아보았다.

원격수업 방식이 기존의 교실에서 친구들과 수업받는 방식보다 좋다고 응답한 초등학생은 10명 중 세 명꼴인 30.1%를 차지하였다(그림 III-62] 참조). 나머지 69.9%는 원격수업 방식에 거부감을 표하였다. 원격수업이 지식습득 면에서 기존의 교실수업보다 더 도움이 된다고 응답한 비율은 더 줄어 초등학생 10명 중 두 명꼴인 20.6%만이 ‘그렇다’고 응답하였다(그림 III-63] 참조).

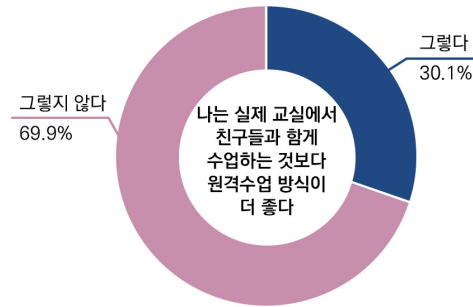


그림 III-62. 초등학교생의 ‘나는 실제 교실에서 친구들과 함께 수업하는 것보다 원격수업 방식이 더 좋다’ 응답 결과

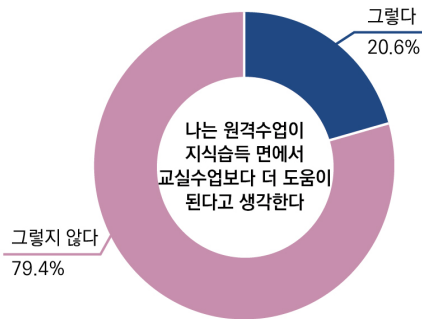


그림 III-63. 초등학교생의 ‘나는 원격수업이 지식습득 면에서 교실수업보다 더 도움이 된다고 생각한다’ 응답 결과

초등학교생의 87.9%는 자신의 집에는 원격수업을 위한 장비와 시설이 잘 갖춰져 있다고 응답하였으나, 나머지 12.1%는 그렇지 않다고 응답하였다(그림 III-64 참조). <표 III-37>에서 알 수 있듯이, 경제수준이 낮아질수록 ‘그렇지 않다’는 응답률이 높아졌다. 성별과 학년별 내 그룹 간의 차이는 두드러지게 나타나지 않았다.

표 III-37 초등학생의 성별, 학년별, 경제수준별 ‘우리 집은 원격수업을 위한 장비와 시설이 잘 갖춰져 있다’ 응답 결과

(단위: 명, %)				
		사례수(명)	그렇지 않다	그렇다
■ 전체 ■		(2,663)	12.1	87.9
성별	남	(1,368)	13.5	86.5
	여	(1,294)	10.6	89.4
				5.672*
학년별	초4	(841)	14.4	85.6
	초5	(839)	11.4	88.6
	초6	(982)	10.7	89.3
				5.149
경제수준	상위권	(597)	8.6	91.4
	중상위권	(695)	8.7	91.3
	중하위권	(796)	12.9	87.1
	하위권	(246)	23.2	76.8
				40.294***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

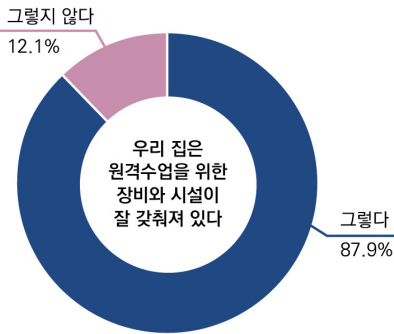


그림 III-64. 초등학생의 ‘우리 집은 원격수업을 위한 장비와 시설이 잘 갖춰져 있다’ 응답 결과

원격수업에 대한 학부모의 인식은 초등학생 자녀보다 더 부정적인 것으로 조사되었다. 자녀가 기존의 방식으로 교실에서 수업 받는 것보다 원격수업 받는 방식을

더 선호한다는 응답률은 6.7%로 조사된 반면, 선호하지 않는다는 응답률은 93.3%를 차지하였다(그림 III-65 참조). 마찬가지로 자녀의 지식 습득 면에서 원격수업이 교실 대면 수업보다 더 도움이 된다고 생각한다는 응답률은 10.4%에 머물렀으며, 도움이 되지 않는다는 응답률 89.6%로 조사되었다(그림 III-66 참조).

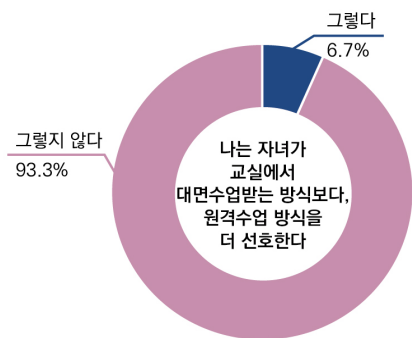


그림 III-65. 학부모의 ‘나는 자녀가 교실에서 대면수업 받는 방식보다 원격수업 방식을 더 선호한다’ 응답 결과

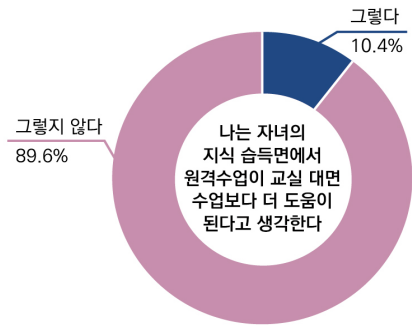


그림 III-66. 학부모의 ‘나는 자녀의 지식 습득면에서 원격수업이 교실 대면수업보다 더 도움이 된다고 생각한다’ 응답 결과

자신이 자녀가 원격수업을 원활하게 받을 수 있도록 능숙하게 디지털 기기를 다루지 못한다고 응답한 비율은 32.0%에 달했다(〈표 III-38〉, [그림 III-67] 참조).

〈표 III-38〉에 나타났듯이, 연령대가 높을수록, 경제수준이 낮을수록, 학력이 낮을수록 디지털 기기를 능숙하게 다룰 줄 모른다는 응답자의 비율이 증가하였다.

표 III-38 학부모의 연령대, 경제수준, 학력별 ‘나는 자녀가 원격수업을 원활하게 받을 수 있도록 능숙하게 디지털 기기를 다룰 줄 안다’ 응답 결과

(단위: 명, %)

	사례수(명)	그렇지 않다	그렇다	X ²
■ 전체 ■	(2,499)	32.0	68.0	
연령대				
30대 이하	(350)	30.3	69.7	23.832***
40대	(1,955)	30.8	69.2	
50대 이상	(190)	47.9	52.1	
경제수준				
상위권	(642)	25.7	74.3	48.710***
중상위권	(736)	27.7	72.3	
중하위권	(821)	36.8	63.2	
하위권	(248)	46.0	54.0	
학력				
대학원졸	(196)	17.3	82.7	78.471***
대졸	(1,659)	28.6	71.4	
고졸 이하	(605)	45.5	54.5	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

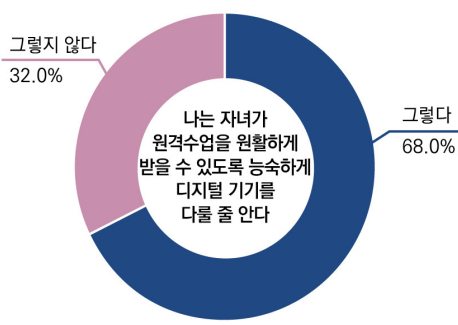


그림 III-67. 학부모의 ‘나는 자녀가 원격수업을 원활하게 받을 수 있도록 능숙하게 디지털 기기를 다룰 줄 안다’ 응답 결과

학부모를 대상으로 자녀의 학교 원격수업의 시행에 있어 어려움이나 단점은 무엇이 있는지 파악하였다. 총 8개 항목에 각각 5점 척도로 동의 수준을 나타내도록 하였다. <표 III-39>에 따르면, ‘선생님이나 친구들과의 소통의 어려움(평균 3.82; 동의를 70.7%)’이 다른 항목과 큰 차이를 보이며 압도적인 1위를 차지하였다. 그 뒤를 이어 ‘온라인 수업 콘텐츠에 대한 자녀의 집중력 저하 및 흥미상실(평균 3.61; 동의를 59.4%)’, ‘부모의 자녀교육 및 자녀지도에 보다 많은 시간 소요(평균 3.58; 동의를 58.3%)’, ‘수업 콘텐츠의 질적인 부실함(평균 3.51; 동의를 51.7%)’이 순서대로 상위권을 차지하였다.

표 III-39 학부모의 자녀 학교 원격수업 시행 시 단점/어려움에 대한 동의 수준

(단위: %, 점)

순위	원격수업 단점/어려움	동의(%)	평균	표준편차
1	선생님이나 친구들과의 소통의 어려움	70.7	3.82	1.038
2	온라인 수업 콘텐츠에 대한 자녀의 집중력 저하/흥미상실	59.4	3.61	0.964
3	부모의 자녀교육 및 자녀지도에 보다 많은 시간 소요	58.3	3.58	1.024
4	수업 콘텐츠의 질적인 부실함	51.7	3.51	1.008
5	인터넷 접속 장애 등 원격수업 플랫폼의 불안정	27.8	2.77	1.114
6	부모의 디지털 기기 활용능력의 한계에 따른 어려움	14.6	2.36	1.029
7	원격학습을 위한 컴퓨터/인터넷 등 시설/장비 확보 어려움	10.7	2.13	0.985
8	원격학습을 위한 적절한 공간 확보의 어려움	9.2	2.08	0.952

눈여겨볼 점은 비록 하위권에 위치해있지만 ‘부모의 디지털 기기 활용 능력의 한계에 따른 어려움(평균 2.36, 동의를 14.6%)’, ‘원격학습을 위한 컴퓨터/인터넷 등 시설/장비 확보의 어려움(평균 2.13, 동의를 10.7%)’, ‘원격학습을 위한 적절한 공간 확보의 어려움(평균 2.08, 동의를 9.2%)’는 앞서 살핀 것처럼 부모의 경제력과 교육수준에 따라 차이가 발생함에 따라 부모의 해당 격차가 자녀의 교육격차로 옮겨갈 수 있는 요인이 되어 정책적 대응이 필요하다(<표 III-40>~<표 III-42> 참조).

표 III-40 학부모의 경제수준 및 학력별 디지털 기기 활용능력 한계에 따른 어려움

(단위: 명, %, 점)

	사례수 (명)	1.전혀 그렇지 않다	2.그렇 지 않다	3.보통 이다	4.그 렇다	5.매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체 ■	(2,501)	22.1	36.5	26.8	12.2	2.4	58.6	14.6	2.36	1.029	
경제수준											
상위권	(633)	29.5	39.5	19.4	9.6	1.9	69.0	11.5	2.15	1.013	25.364***
중상위권	(735)	21.5	38.0	28.8	10.6	1.1	59.5	11.7	2.32	0.962	
중하위권	(818)	19.6	35.1	29.1	13.4	2.8	54.6	16.3	2.45	1.038	
하위권	(250)	12.4	30.0	32.0	19.2	6.4	42.4	25.6	2.77	1.094	
학력											
대학원졸	(196)	35.2	35.2	18.9	8.7	2.0	70.4	10.7	2.07	1.035	32.556***
대졸	(1,647)	23.0	38.6	26.1	10.6	1.7	61.6	12.3	2.29	0.991	
고졸 이하	(606)	15.3	32.2	31.0	17.3	4.1	47.5	21.5	2.63	1.066	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

표 III-41 학부모의 경제수준 및 학력별 원격학습을 위한 컴퓨터/인터넷 등 시설/장비 확보의 어려움

(단위: 명, %, 점)

	사례수 (명)	1.전혀 그렇지 않다	2.그렇 지 않다	3.보통 이다	4.그 렇다	5.매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체 ■	(2,497)	29.6	40.2	19.4	9.4	1.3	69.8	10.7	2.13	0.985	
경제수준											
상위권	(632)	35.6	39.7	16.9	7.4	0.3	75.3	7.8	1.97	0.923	19.113***
중상위권	(734)	31.3	41.3	19.5	7.2	0.7	72.6	7.9	2.05	0.926	
중하위권	(817)	26.7	40.3	20.9	10.2	2.0	67.0	12.1	2.20	1.009	
하위권	(249)	19.3	39.0	20.9	17.3	3.6	58.2	20.9	2.47	1.096	
학력											
대학원졸	(196)	36.2	40.3	16.8	6.6	0.0	76.5	6.6	1.94	0.892	13.820***
대졸	(1,645)	30.4	41.7	18.6	8.4	0.9	72.1	9.3	2.08	0.948	
고졸 이하	(604)	26.0	37.1	22.0	12.1	2.8	63.1	14.9	2.29	1.066	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

표 III-42 학부모의 경제수준 및 학력별 원격학습을 위한 적절한 공간 확보의 어려움

(단위: 명, %, 점)

	사례수 (명)	1.전혀 그렇지 않다	2.그렇 지 않다	3.보통 이다	4.그 렇다	5.매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (4+5)	평균	표준 편차	t/F
■ 전체 ■	(2,500)	30.4	41.4	19.0	8.1	1.0	71.8	9.2	2.08	0.952	
경제수준											
상위권	(633)	37.4	39.7	16.3	6.3	0.3	77.1	6.6	1.92	0.902	19.845***
중상위권	(734)	31.6	41.1	20.4	6.4	0.4	72.8	6.8	2.03	0.902	
중하위권	(818)	27.6	44.0	18.3	8.4	1.6	71.6	10.0	2.12	0.962	
하위권	(250)	19.6	38.0	23.2	16.4	2.8	57.6	19.2	2.45	1.068	
학력											
대학원졸	(196)	34.7	37.2	18.9	8.7	0.5	71.9	9.2	2.03	0.966	7.184***
대졸	(1,648)	31.3	42.9	18.1	6.8	0.9	74.2	7.7	2.03	0.920	
고졸 이하	(604)	27.3	39.6	20.4	11.3	1.5	66.9	12.7	2.20	1.011	

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

3) 디지털 격차(Digital Divide)

앞서 살핀 것처럼 부모의 경제력과 학력에 따라 자녀의 학습 지원과 자원에 있어 차이가 발생할 수 있다. 마찬가지로 자녀의 디지털 기기의 보유와 소프트웨어 다룰 줄 아는 능력에 있어서도 부모의 배경변인과 거주 지역에 따라 차이가 난다면 이는 결국 일종의 디지털격차 현상의 고착화로 자녀의 교육에 부정적으로 영향을 미칠 수 있으며 궁극적으로 자녀 세대에서도 계층 간 격차가 이어질 소지가 있다.

자녀 가정의 소득 수준 간 타이핑 및 소프트웨어 사용 능력 수준을 살펴보았다. 총 6가지 능력에 있어 각각 4점 척도 - ‘전혀 다룰 줄 모른다’, ‘약간 다룰 줄 안다’, ‘잘 다룬다’, ‘매우 잘 다룬다’ -로 자신의 능력 수준을 평가토록 하였다. <표 III-43>은 잘 못한다① 전혀 다룰 줄 모른다 + ② 약간 다룰 줄 안다)고 응답한 비율을 정리한 것이다.

표 III-43 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 경제 수준에 따른 디지털 격차

(단위: %)

소프트웨어 역량	잘 못함 응답률 전체	경제 수준			
		상위	중상위	중하위	하위
타이핑	63.4	54.3	59.9	69.8	67.1
한글 프로그램	60.8	58.6	62.5	66.8	68.9
파워포인트	66.3	56.2	65.5	71.7	73.2
코딩	73.6	68.8	71.8	76.0	81.5
사진 편집	71.2	68.5	69.3	74.8	73.3
동영상 편집	74.8	71.4	74.2	76.3	76.4

〈표 III-43〉과 〈그림 III-68〉에서도 나타나듯이, 부모의 경제 수준이 낮은 가정의 자녀일수록 6개 분야의 능력 수준이 낮은 것을 알 수 있다. 예로, 타이핑의 능력수준은 소득수준 상위층과 중상위층 자녀의 54.3%와 59.9%가 각각 잘 못한다고 응답한 반면, 소득수준 중하위층과 하위층의 자녀의 69.8%, 67.1%가 각각 타이핑을 잘 못한다고 응답하였다.

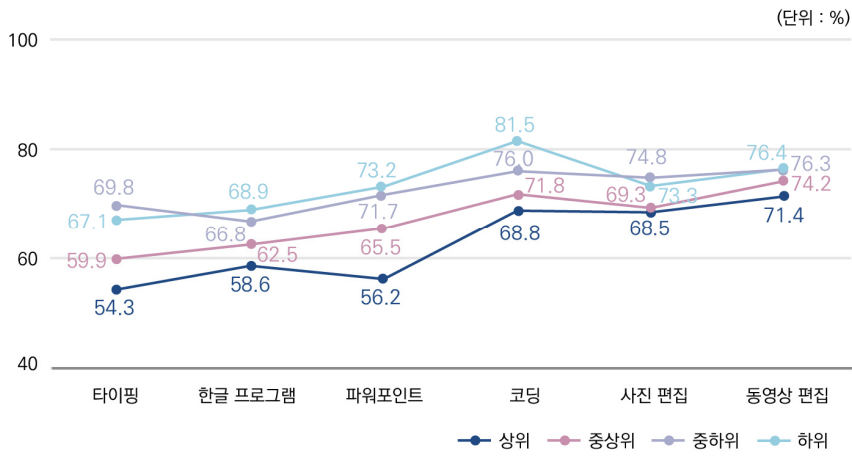


그림 III-68. 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 경제수준에 따른 디지털 격차

이 같은 능력 차는 지역규모에 있어서도 목격이 된다. <표 III-44>와 [그림 III-69]에서도 나타나듯이, 대도시에 거주하는 초등학생이 중소도시나 읍면지역에 거주하는 초등학생보다 타이핑과 소프트웨어 다루는 실력이 더 좋은 것으로 조사되었다.

표 III-44 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 지역 규모에 따른 디지털 격차 (단위: %)

소프트웨어 역량	잘 못함 응답률 전체	지역규모		
		대도시	중소도시	읍면지역
타이핑	63.4	56.5	67.8	71.0
한글 프로그램	64.9	60.8	67.9	65.6
파워포인트	66.3	58.9	71.8	67.2
코딩	73.6	70.1	76.0	75.1
사진 편집	71.2	69.1	72.7	72.2
동영상 편집	74.8	73.4	75.8	75.3

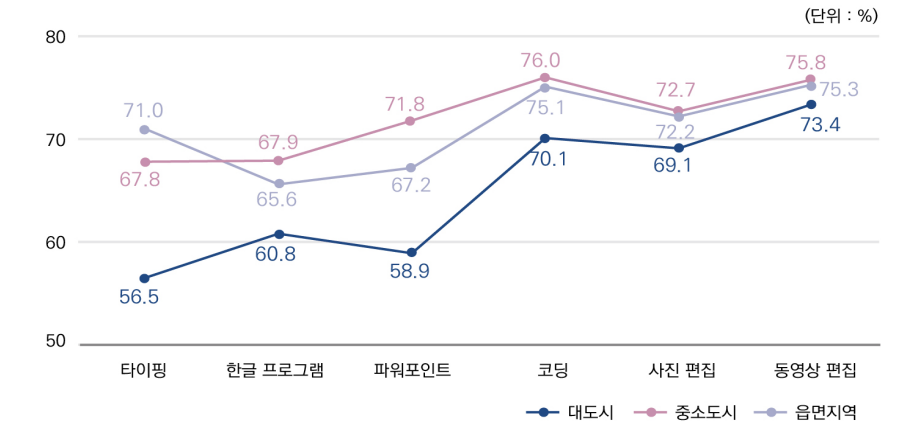


그림 III-69. 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 지역 규모에 따른 디지털 격차

〈표 Ⅲ-45〉와 [그림 Ⅲ-70]은 자녀 가정의 경제 수준에 있어 자신의 집에 노트북, 태블릿PC, 데스크탑 PC, 텔레비전, 원격수업 장비/시설의 보유 여부와 인터넷 서비스가 갖춰졌는지를 파악하여 정리한 것이다. 가정의 경제수준에 따라, 각종 디지털 기기의 보유율에 있어 차이를 보였다. 즉, 경제수준이 상위층일수록 전반적으로 디지털 기기인 노트북, 태블릿PC, 데스크탑 PC, 인터넷, 원격수업 위한 장비/시설, 인터넷의 보유율이 높은 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-45 디지털 기기 및 인터넷 서비스 보유: 경제 수준에 따른 디지털 격차

(단위: %)

소프트웨어 역량	없음 응답률 전체 (%)	경제수준			
		상위	중상위	중하위	하위
노트북	29.7	18.5	26.7	34.5	46.9
태블릿 PC	33.5	26.5	32.5	35.5	41.7
인터넷	9.3	6.6	7.7	10.9	10.6
원격수업 장비/시설	12.1	8.6	8.7	12.9	23.2
데스크탑 PC	41.5	43.6	39.7	41.0	45.3
텔레비전	5.9	6.6	6.5	5.5	4.7

예로, 경제수준이 상위층인 가정의 자녀의 노트북 비보유 비율은 18.5%인 반면, 중상위층 자녀는 26.7%, 중하위층 자녀는 34.5%, 하위층 자녀는 46.9%로 경제수준이 낮아질수록 비보유율이 높아지는 것을 알 수 있다. 원격수업 장비와 시설에 있어 제대로 갖춰져 있지 않다고 응답한 비율은 상위층 자녀가 8.6%인 반면, 중상위층은 8.7%, 중하위층은 12.9%, 하위층은 무려 23.2%로 증가세를 보였다. 경제수준 하위층이 상위층보다 더 많은 보유율을 보인 것은 텔레비전이었다. 전체적으로 텔레비전의 평균 비보유율은 5.9%로 나타났는데, 경제수준 하위층은 4.7%인데 반해, 상위층은 6.6%가 텔레비전이 없다고 응답하였다.

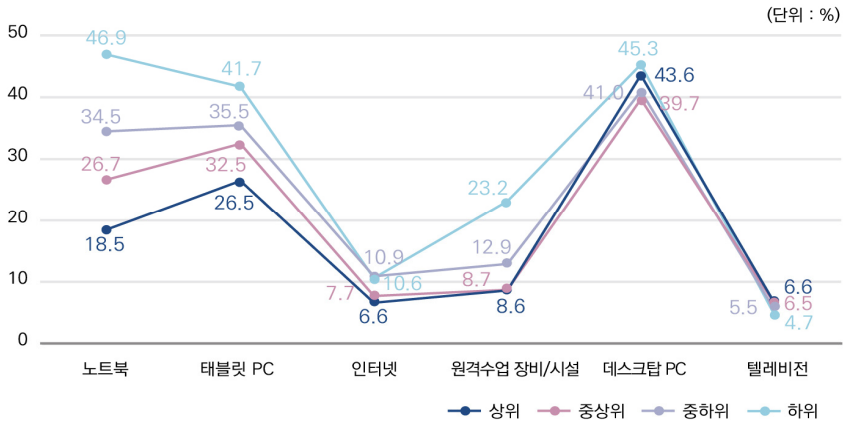


그림 Ⅲ-70. 디지털 기기 및 인터넷 서비스 보유: 경제 수준에 따른 디지털 격차

4. 심층분석: 초등학생 미디어 이용 행태 요인 및 효과

주요 내용

- 부모와 자녀의 미디어 이용 시간은 짧은 끝
- 일부 매체는 과사용 부모 집단에서만 부모-자녀 상관관계 유의미
- 부모와 자녀의 스마트폰 이용은 의존 중독증세에서도 비슷한 경향
- 부모중재는 전반적으로 자녀들의 매체 이용시간을 줄이고 의존도를 완화시키는 긍정적 효과를 가져 옴
- 스마트폰과 게임은 설명형의 적극적 중재가, 유튜브는 통제형의 제한적 중재가 더 의미 있음
- 부모가 유튜브와 게임을 즐기는 공동이용 유형의 중재는 오히려 자녀의 해당 매체 이용시간을 늘리는 부정적 결과를 초래함
- 부모중재의 세 가지 유형은 모두 긍정적 관계
- 어머니의 학력, 소득, 부모 휴대폰 중독 경향이 높을수록 제한적 유형의 중재 가능성이 높아짐
- 자녀 미디어 이용에 관심도가 높은 부모집단은 미디어 리터러시 수준이 상대적으로 높고 본인과 자녀들을 위한 미디어 교육을 중요하게 인식
- 유튜브의 자료를 능동적으로 검색하는 이용자는 이용시간이 짧고 덜 의존적인 성향을 보임
- 뉴스/인터넷 정보의 사실 여부를 파악하는 미디어 교육과 미디어 산업에 대한 이해 교육을 받은 자녀들은 유튜브의 정보 전달 기능에 중점
- 스마트폰, 유튜브, 온라인/모바일 게임 이용시간이 적은 이용자 그룹은 가정이 행복하다고 느끼며 덜 폭력적 성향을 보임
- 스마트폰, 유튜브, 온라인/모바일 게임에 많은 시간을 보낼수록 행복 체감도는 감소 경향
- 유튜브 이용시간과 폭력성향은 유의미한 긍정 관계

핵심어 : 미디어 이용시간, 미디어 중독, 부모 중재, 미디어 리터러시, 미디어교육 효과, 가정 행복 체감도, 폭력 성향

이 절에서는 설문 결과를 토대로 심층분석을 실시하였다. 앞서 제시된 빈도를 중심으로 한 기술적 분석이 설문 결과의 평면적 나열이라면, 심층분석은 청소년의 미디어 이용과 직결된 다양한 연구문제를 통해 해당 변인의 의미를 통계적으로 보여준다.

본 설문의 가장 큰 특징 중 하나는 부모와 자녀를 대상으로 동시에 설문을 진행했다는 점이다. 이 장점을 살려 연구문제 또한 초등학교의 건전한 미디어 생활을 위한 부모의 역할과 영향에 대해 집중 탐구했다. 또한 미디어 리터러시 교육의 효과, 미디어 경중 이용자의 특성, 초등학교의 폭력 성향과 행복 체감도에 영향을 미치는 미디어 변인들도 주요 주제이다. 미디어로는 청소년들에 가장 널리 확산된 스마트폰과 유튜브, 온라인/모바일 게임이 관심 대상이다.

통계분석은 자녀 응답자 그룹에 가중치를 적용해 실시했다. 다수의 설문 문항으로 인덱스를 만든 경우는 요인분석을 거쳤으며, 베리맥스(varimax) 직각회전을 사용했다. 요인분석에서 공통성(communality)이 .4를 넘지 않는 변인은 인덱스 구성에서 제외됐고 모든 인덱스는 신뢰도(reliability)를 가리키는 알파값(Cronbach's α)을 제시했다. 두 개의 문항으로 이루어진 인덱스는 아이템 간 상관관계(inter - item correlation) 수치를 포함시켰다.

분석에 포함된 설문 문항들 대부분 5점 척도나 네(1)/아니오(0)의 더미(dummy) 응답을 가졌다. 5점 척도일 경우 1점은 '전혀 그렇지 않다' 또는 '전혀 동의하지 않는다'를, 5점은 '매우 그렇다' 또는 '매우 동의한다'를 의미한다.

1) 부모와 자녀의 미디어 이용 행태 비교

연구문제

- 부모와 자녀의 미디어 이용시간은 어떤 관계가 있는가?
- 부모의 미디어 사용 정도에 따라 상관관계에 차이가 있는가?
- 부모와 자녀의 스마트폰 중독 경향은 어떤 관계가 있는가?

분석결과

- 부모와 자녀의 미디어 이용시간은 님은꼴로 유튜브, 틱톡, 게임은 물론 텔레비전도 유의미한 상관관계
- 부모 이용시간에 따른 그룹 간 비교 시 유튜브와 게임은 과사용 집단에서만 부모-자녀 상관관계 유의미
- 이는 가정 내 미디어 이용에 있어서 부모의 선한 영향력은 미미한 반면 부정적인 영향은 강하게 발휘되고 있음을 시사함
- 부모와 자녀는 미디어 이용시간뿐만 아니라 스마트폰 중독 경향에서도 밀접한 관계
- 즉 부모와 자녀의 스마트폰 이용은 시간이라는 양적 측면과 함께 이용자의 심리 상태를 반영한 의존 중독 증세에서도 비슷한 경향을 보임

(1) 미디어 이용시간

부모의 미디어 이용 행태와 자녀들의 미디어 이용이 어떤 관계가 있는가를 알아보기 위해 우선 두 그룹의 미디어 이용시간을 비교했다.

본 설문에서는 부모와 자녀에게 평일과 주말 각각의 유튜브, 틱톡, 온라인/모바일 게임, 텔레비전 이용 시간을 물었다. 응답 결과 두 그룹 모두 평일과 주말 미디어 이용시간 사이에 유의미한 관계를 보였으므로 이 분석에서는 평일과 주말의 평균값을 이용해 상관관계를 분석했다. 유튜브와 텔레비전은 비학습적, 오락 목적의 시청 시간만을 포함시켰다. 미디어 사용시간은 7점 척도(① 전혀 이용하지 않았다 ~ ⑦ 4시간 이상)로 측정했다.

분석결과, 부모와 자녀의 미디어 이용은 상당히 닮은꼴을 보였다. 두 그룹 간 관련도를 보여주는 피어슨 상관계수(Pearson r)는 유튜브(.19), 틱톡(.32), 온라인/모바일게임(.22), 텔레비전(.23)의 4개 미디어 모두 .001 수준에서 유의미했다.

재미있는 것은 부모 집단의 유튜브와 게임 이용 평균 시간을 기준으로 두 그룹으로 나누어 자녀와 비교했을 때 나타난 집단 간 차이다. 틱톡의 경우 부모 10명당 아홉 명꼴로 사용 경험이 없고, TV는 청소년 집단의 주요 매체가 아닌 관계로 그룹 간 분석에서 제외했다.

〈표 III-46〉은 매체 이용의 유의미한 상관관계가 이용시간이 많은 부모의 가정에서만 성립한다는 것을 보여준다. 유튜브와 게임을 평균보다 많이 이용하는 부모와 그 자녀들은 전체 평균을 웃도는 상관계수 수치를 보여줬다(유튜브 $r=.27$, $p<.001$; 온라인/모바일 게임 $r=.24$, $p<.001$). 반면 이용 시간이 평균 이하인 부모들의 가정은 부모와 자녀 간 유튜브($r=-.01$, $p=.69$), 게임($r=.02$, $p=.54$) 사용시간의 상관관계 수준이 통계적으로 유의하지 않았다.

표 III-46 학부모-자녀 간 미디어 이용시간 상관관계 그룹 간 비교

구분	유튜브	온라인/모바일 게임
전체	.19*** (N=2,589)	.22*** (N=2,572)
경사용자 부모 집단	-.01 (N=1,252)	.02 (N=1,251)
과사용자 부모 집단	.27*** (N=932)	.24*** (N=871)

*** $p < .001$

그룹 간 비교에서 주목해야 할 점은 통계적으로 무의미한 상관관계를 보여준 미디어 경사용 부모 집단의 상관관계일 것이다. 이는 부모와 자녀의 매체 사용이 연관되어 있다는 일반적 관측에 이의를 제기하기 때문이다. 즉 예상대로 부모와

그 자녀의 매체 사용은 연관돼 있으나, 적어도 유튜브와 게임의 경우를 봤을 때 그 연관성은 과사용 부모 집단에게만 적용됐다. 부모들이 평균보다 적은 시간을 유튜브 오락물 시청과 게임에 보낼 경우, 그 자녀들의 해당 미디어 사용 시간은 부모의 사용 시간과 전혀 관계가 없었다. 그러나 평균보다 많은 시간을 유튜브와 게임에 할애하는 부모 집단의 자녀들은 부모와 비슷한 경향으로 해당 매체를 사용했다. 이 분석이 인과관계(causality)를 고려하지는 않았으나 이번 설문 대상 자녀들이 초등학생인 것을 감안할 때 그 영향력의 방향은 아무래도 부모에게서 자녀를 향한다고 보는 것이 보다 합리적인 추측일 것이다. 결국 가정 내 미디어 이용에 있어서 부모의 선한 영향력은 미미한 반면 부정적인 영향은 강하게 발휘되고 있다는 비관적인 진단에 이르게 된다.

(2) 스마트폰 중독

부모와 자녀는 미디어 이용 시간뿐만 아니라 스마트폰 중독 경향에서도 밀접한 관계를 보였다($r=.12, p<.001$). 이는 부모와 자녀의 미디어 이용이 시간이라는 양적 측면 외에도 이용자의 심리 상태를 반영한 스마트폰 의존 중독증세에서도 비슷한 경향을 보인다는 점에서 주목할 필요가 있다. 청소년, 특히 부모의 영향을 많이 받는 초등학생들에게 가정 내 올바른 미디어 사용이 왜 중요한지를 다시금 확인시켜 주는 대목이다.

휴대폰 중독 정도는 자신의 휴대폰 이용에 대한 인식과 태도를 진술한 네 항목 - ‘내 휴대전화가 울린다고 자주 착각한다’, ‘휴대전화를 집에 두고 나오면 불안하다’, ‘문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다’, ‘휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다’에 대한 동의 정도를 5점 척도로 측정하였다. 요인분석은 네 개의 질문이 공통성 기준을 충족시키는 하나의 요인이라는 것을 확인해 주었으며 각각 .73(자녀집단)과 .72(부모집단)의 알파값을 기록하였다.

2) 부모 중재 유형에 따른 매체이용 차이

연구문제

- 부모의 중재는 자녀들의 미디어 이용에 영향을 미치는가?
- 부모 중재 유형에 따른 자녀들의 미디어 이용에 차이가 있는가?
- 부모 중재의 효과는 미디어에 따라 차이를 보이는가?

분석결과

- 부모 중재는 전반적으로 자녀들의 매체 이용시간을 줄이고 의존도를 완화하는 데 긍정적인 효과를 보임
- 부모 스스로 평가한 디지털 미디어 일반에 대한 적절한 지도 여부가 자녀의 건전한 미디어 생활의 관건
- 같은 맥락에서 미디어사용 ‘방임’ 가정의 자녀들은 미디어 과사용, 과의존 경향 보임
- 스마트폰과 게임은 설명형의 적극적 중재가, 유튜브는 통제형의 제한적 중재가 더 의미 있음
- 부모가 유튜브와 게임을 즐기는 공동이용 유형의 중재는 오히려 자녀의 해당 매체 이용시간을 늘리는 부정적 효과
- 디지털 미디어 일반에 대한 부모 통제가 심할수록 자녀의 게임 의존 정도가 높은 반면 설명형의 적극 중재는 게임 의존 완화 역할

부모중재이론(Bronfenbrenner, 1979)은 부모의 커뮤니케이션 전략에 따라 차별화되는 자녀들의 매체이용과 효과에 초점을 맞추고 있다. 부모중재유형은 적극적 중재(active mediation), 제한적 중재(restrictive mediation), 공동이용(co-using/viewing)의 세 가지로 나눌 수 있다(고은혜, 배상률, 2016). 적극적 중재는 부모가 적절한 매체이용 방법과 매체이용의 긍정적, 부정적 효과를 설명해주는 유형을, 제한적 중재는 규율과 통제를 통해 자녀의 미디어 접근을 규제하는 유형을 가리킨다. 공동이용은 자녀들의 매체 이용을 관망하거나 혹은 함께 매체를 소비하는 유형을 말한다(Clark, 2011; Nathanson, 1999).

여기에서는 회귀분석을 통해 부모들의 중재 유형이 자녀들의 스마트폰, 유튜브, 게임 이용 현황과 어떤 관계를 가지는지를 점검했다. 세 개의 매체를 대상으로 자녀의 미디어 사용시간과 의존도라는 두 가지 측면의 결과를 분석했으므로 총 6차례의 회귀분석이 실시됐다. 공통의 독립변인으로는 인구사회학적 변인으로 자녀의 성별과, 연령, 아버지의 학력, 어머니의 학력, 가정 평균소득이 통제됐다. 다음으로 부모의 미디어 중재 유형을 제한적 중재와 적극적 중재로 구분하여 이에 대해 자녀가 응답하도록 하였다. 제한적 중재는 인터넷, 스마트폰, 게임 등 나의 디지털 매체의 이용과 관련하여 부모님(보호자)은 간섭하거나 통제하신다로, 적극적 중재는 부모님/보호자는 나의 디지털 매체(인터넷, 스마트폰, 게임 등)의 이용이 내게 미치는 좋은 점과 나쁜 점을 설명해 주신다로 항목을 제시하였다.

마지막으로 자녀들의 미디어 교육에 대한 부모들의 태도 유형이 다뤄졌다. 공통 문항으로는 다음의 두 가지 진술문에 대해 답한 부모들의 응답이 투입됐는데 자녀들의 미디어 이용 지도 방식을 방임형과 적절지도형으로 분류했다: ① 미디어이용 방임(나는 자녀를 양육하면서 보채거나 심심해할 때 자녀에게 스마트폰이나 게임 이용을 허용하곤 했다; ② 미디어이용 적절지도(자녀의 바람직한 미디어 이용에 대한 가정 내 지도가 적절히 이루어지고 있다).

부모 중재와 미디어 교육 방향 변인들은 모두 5점 척도로 측정됐다. 이 같은 공통 변인에 더해 개별 매체와 관련된 부모 중재 유형이 각각의 분석에 투입되었다.

(1) 스마트폰 이용 시간과 의존도

자녀 응답자의 스마트폰 이용시간과 의존도는 앞서 항목에서 이용했던 지표를 사용했다. 부모중재 유형 중 적극적 중재는 ‘스마트폰의 장점과 단점에 대해 충분히 설명해준다’의 단일 항목을 사용했다.

제한적 중재는 자녀의 스마트폰 이용 방식에 대해 ‘네/아니오’로 측정한 다음 네 가지 질문의 답을 합산해 인덱스를 구성했다($\alpha=.74$): ① 이용 규칙을 마련하여 정해진 시간/요일에만 이용하도록 한다; ② 이용 규칙을 마련하여 최대 이용시간이나 이용량을 정해 놓았다; ③ 특정 앱이나 프로그램을 통해 이용시간을 제한해 놓았다; ④ 특정 앱이나 프로그램을 통해 특정 사이트를 차단시켜 놓았다.

〈표 Ⅲ-47〉은 부모중재의 유형이 자녀의 스마트폰 이용시간, 중독 정도와 어떤 관계를 가지는 가를 점검한 회귀분석 결과다. 우선 스마트폰 이용 시간은 부모들의 중재와 밀접한 관련을 보였다. 어떤 유형의 중재든 부모들이 개입 할 경우 자녀들의 스마트폰 이용 시간은 줄어들었다.

표 Ⅲ-47 부모중재 유형과 자녀의 스마트폰 이용

구분		스마트폰 이용시간		스마트폰 중독	
독립변인		베타(β)	<i>t</i> value	베타(β)	<i>t</i> value
통제변인	성별(남성)	.04 [†]	1.66	.09***	3.84
	연령	-.05*	-2.20	-.02	-.86
	아버지 학력	-.10***	-3.51	.02	.53
	어머니의 학력	-.05 [†]	-1.75	-.02	-.69
	가정 평균소득	-.07**	-2.67	-.02	-.58
부모중재 자녀응답	미디어일반-제한	-.04 [†]	-1.65	.03	1.17
	미디어일반-적극	-.10***	-3.94	-.12***	-4.54
부모중재 부모응답	스마트폰-제한	-.12***	-4.73	-.03	-1.29
	스마트폰-적극	-.05*	-1.97	-.02	-.66
	미디어일반 방임	.05*	2.23	.03	1.39
	미디어일반 적절지도	-.07**	-2.74	-.06*	-2.24
R ²		.11		.03	
N		1,685		1,722	

[†] $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

디지털 매체 전반의 좋은 점과 나쁜 점을 자녀들에게 설명해주는 적극적 중재(미디어일반-적극, $\beta=-.1$)와 스마트폰의 이용시간과 특정 앱으로 규제하는 제한적 중재(스마트폰-제한, $\beta=-.12$) 모두 .001 수준에서 유의미했다. 스마트폰의 장단점을 설명해 주거나(스마트폰-적극, $\beta=-.05$, $p<.05$) 미디어에 대해 적절한 지도를 전달하는 부모(미디어일반 적절지도, $\beta=-.07$, $p<.01$) 역시 스마트폰 이용시간과 부적인 관계를 보였다. 반면 심심한 자녀들에게 스마트폰이나 게임기를 쥐어 주는 부모들의 경우는 그 자녀들의 스마트폰 이용시간이 더 긴 것으로 나타났다(미디어일반 방임, $\beta=.05$, $p<.05$).

스마트폰이 없으면 불안해지고 전화기를 자주 확인하는 등의 스마트폰 중독정도에선 부모 역할 변수 중 두 개만이 유의미한 결과를 보였다. 미디어일반에 대한 적극 중재($\beta=-.12$, $p<.001$)와 가정 내 적절한 지도(미디어일반 적절지도, $\beta=-.06$, $p<.05$)가 이루어질수록 자녀들이 스마트폰에 덜 중독되는 경향을 나타냈다.

여기서 눈여겨볼 것은 ‘중재’에 대한 변인을 부모와 자녀 두 집단 모두에서 추출했다는 점이다. 부모가 자체 평가하는 본인들의 가르침 스타일과 자녀가 생각하는 부모의 개입 스타일이 일치하지만은 않기 때문에 두 그룹 모두의 목소리를 반영했다. 예상대로, 스마트폰 사용 시 효과가 두드러진 중재 유형은 자녀들의 시각에서 본 부모의 대화형 개입이다. 자신들의 부모가 미디어 일반에 대해 설명하고 이해시키려 노력한다고 생각하는 자녀일수록 스마트폰을 덜 사용하고 그 기기에 덜 중독됐다.

(2) 유튜브 이용 시간과 의존도

청소년들의 유튜브 의존도는 ‘원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다’와 ‘유튜브 이용을 못 하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’의 두 문항으로 구성하여 5점 척도로 측정하였다($r=.42$, $p<.001$).

부모들이 스스로 평가한 중재 유형은 제한적, 적극적, 공동이용의 세 가지로 분류했으며 세 유형 모두 각각 두 개씩의 설문 문항으로 인덱스를 만들었다.

제한적 중재는 ‘평소에 자녀가 유튜브를 얼마나 하는지 확인한다’와 ‘자녀의 유튜브 이용시간이나 이용량을 정해 놓는다’($r=.38, p<.001$), 적극적 중재는 ‘자녀에게 폭력적이거나 선정적인 콘텐츠의 유해성에 대해 설명해준다’와 ‘자녀에게 평소에 어떤 콘텐츠가 유익한지 알려준다’($r=.36, p<.001$), 공동이용 유형의 중재는 ‘평소에 자녀와 함께 유튜브를 즐긴다’와 ‘나 또는 자녀의 다른 보호자는 평소에 유튜브를 즐겨 이용한다’($r=.26, p<.001$)는 항목들을 사용했다.

〈표 III-48〉은 유튜브 이용시간과 의존 정도를 예측할 수 있는 부모중재의 효과를 보여준다.

여기서도 부모의 중재와 자녀의 미디어이용에 대한 적절한 가정지도는 자녀의 유튜브 이용 시간을 줄이는데 긍정적인 효과를 가지는 것으로 나타났다. 하지만 앞서 스마트폰 이용시간 분석 결과와는 달리 유튜브 이용시간과 유의미한 부적 관계를 가지는 것은 제한적 유형의 부모 중재다. 자녀의 시각에서든(미디어일반-제한, $\beta=-.09$) 부모의 자평에서든(유튜브-제한, $\beta=-.15$) 점검하고 규제하는 부모의 제한적 스타일의 개입이 .001 수준에서 의미를 보였다. 반면 설명하고 이해시키는 적극적 유형은 아무 효과를 갖지 못했다. 또 다른 중재 스타일인 공동이용은 유튜브 이용시간의 증가로 이어졌다. 부모가 유튜브를 함께 보는 가정일수록 그 자녀들이 더 많은 시간을 유튜브 시청에 쏟을 가능성이 높은 것이다.

표 III -48 부모중재 유형과 자녀의 유튜브 이용

구분		유튜브 이용시간		유튜브 의존 중독	
독립변인		베타(β)	t value	베타(β)	t value
통제변인	성별(남성)	-.03	-1.42	.03	1.39
	연령	-.08***	-3.64	-.02	-.75
	아버지 학력	-.05 [†]	-1.84	.00	.05
	어머니의 학력	-.06*	-2.36	-.04	-1.29
	가정 평균소득	-.06*	-2.51	-.05 [†]	-1.93
부모중재 자녀응답	미디어일반-제한	-.09***	-3.55	.04	1.52
	미디어일반-적극	-.03	-1.35	-.09**	-3.41
부모중재 부모응답	유튜브-제한	-.15***	-6.17	-.13***	-5.04
	유튜브-적극	.03	1.34	.01	.56
	유튜브-공동	.05*	2.33	.04	1.63
	미디어일반 방임	.06*	2.54	.08**	3.14
	미디어일반 적절지도	-.08**	-3.20	-.04 [†]	-1.70
R ²		.09		.05	
N		1,938		1,817	

[†] $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

유튜브에 대한 의존을 억제하는 데 효과적인 변인은 미디어 일반에 대한 부모의 적극적 중재($\beta = -.09$, $p < .01$)와 유튜브에 대한 직접적 제한($\beta = -.13$, $p < .001$)으로 나타났다. 예상대로 자녀의 디지털 기기 사용을 방치하는 가정에선 청소년의 유튜브 의존도가 더 높았다(미디어일반 방임, $\beta = .08$, $p < .01$).

(3) 온라인/모바일 게임 이용시간과 의존도

온라인/모바일 게임의 의존도는 ‘처음 마음먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다’와 ‘게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다’의 두 항목에 대한 동의 정도를 5점 척도로 물어 합산한 값이다($r = .45$, $p < .001$).

부모가 자체 평가한 게임 중재는 제한적, 적극적, 공동이용의 세 가지로 ‘네/아니오’로 답한 다음의 설문 문항들로 인덱스를 만들었다: ① 제한적 중재($r=.31$, $p<.001$: 평소에 자녀가 게임을 얼마나 하는지 확인한다; 자녀의 게임이용시간이나 이용량을 정해 놓는다); ② 적극적 중재($r=.27$, $p<.001$: 자녀에게 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해준다; 자녀에게 평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려준다); ③ 공동이용($r=.28$, $p<.001$: 평소에 자녀와 함께 게임을 즐긴다; 나 또는 자녀의 다른 보호자는 평소에 게임을 즐겨한다).

〈표 III-49〉는 자녀의 온라인/모바일 게임 이용과 부모중재의 관계를 보여준다. 게임 이용시간 단축에 효과가 있는 것으로 보이는 중재 변인은 미디어 일반에 대한 적극적 중재($\beta=-.07$, $p<.01$)와 게임 이용을 규제하는 제한적 중재($\beta=-.06$, $p<.05$), 미디어 일반에 대한 적절지도($\beta=-.06$, $p<.01$)였다. 그러나 자녀와 함께 게임을 하거나 보호자 스스로 평소에 게임을 즐기는 공동이용 유형의 부모중재는 오히려 자녀의 게임이용 시간을 늘리는 역효과를 가져왔다($\beta=.06$, $p<.05$).

부모중재의 역효과는 게임 의존 경향에서도 나타났다. 미디어 일반에 대해 부모가 통제하고 규제한다고 답한 자녀일수록 더 게임에 의존하는 것으로 나타났다($\beta=.11$, $p<.001$). 반면 미디어 일반에 대한 적극적 중재는 자녀의 게임 의존 성향을 낮추는 데 유의미한 기여를 하는 것으로 보인다($\beta=-.06$, $p<.05$). 미디어 일반에 대해 적절한 이용지도를 한다고 대답한 부모의 자녀 역시 게임 의존적 경향을 덜 보였다($\beta=-.07$, $p<.01$).

표 III-49 부모중재 유형과 자녀의 게임 이용

구분		게임 이용시간		게임 의존 증독	
독립변인		베타(β)	<i>t</i> value	베타(β)	<i>t</i> value
통제변인	성별(남성)	-.27***	-12.17	-.09***	-3.87
	연령	.02	.68	-.01	-.64
	아버지 학력	-.04	-1.48	.01	.37
	어머니의 학력	-.08**	-2.78	-.11***	-3.96
	가정 평균소득	-.08**	-3.12	-.04 [†]	-1.75
부모중재 자녀응답	미디어일반-제한	-.01	-.41	.11***	4.16
	미디어일반-적극	-.07**	-2.85	-.06*	-2.45
부모중재 부모응답	게임-제한	-.06*	-2.32	-.04	-1.63
	게임-적극	.04	1.58	.02	.88
	게임-공동	.06*	2.47	-.01	-.32
	미디어일반 방임	.03	1.42	.06*	2.33
	미디어일반 적절지도	-.06**	-2.58	-.07**	-2.67
R ²		.12		.05	
N		1764		1826	

[†] $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

인구사회학적 통제변인의 영향을 살펴보면 대체적으로 부모의 학력이 높고 가정의 소득이 많을수록 자녀의 미디어 이용 시간이 짧고 의존 증세 역시 덜한 것으로 나타났다. 성별로는 스마트폰 이용과 증독 정도는 여자 청소년이, 게임 이용과 의존정도는 남자 청소년이 유의미하게 높았다.

3) 부모중재 유형 간 상관관계

연구문제

- 부모중재는 유형 간 어떤 관계를 보이는가?
- 부모중재는 매체 간 어떤 관계를 보이는가?

분석결과

- 부모중재의 세 가지 유형은 모두 상관성에 있어 정적(positive) 관계
- 제한적 중재와 적극적 중재는 전 매체에 걸쳐 .001 수준에서 유의미
- 동일 매체 내 관계보다는 동일 유형간 상관계수가 월등 높음. 즉, 자녀의 특정 매체의 이용에 있어 제한적 중재와 적극적 중재가 함께 이루어짐을 시사함
- 공동이용은 제한적 중재 및 적극적 중재와 관계 미미

앞서 분석결과에서 자녀의 미디어 생활에 대한 부모의 중재와 적절한 매체 사용 교육은 대체로 긍정적 방향에서 유의미한 역할을 하는 것으로 나타났다. 제한적, 적극적, 공동이용의 세 유형으로 분류되는 부모중재는 매체에 따라 그 이용시간과 의존도에 각각 다른 효과를 나타냈다. 그렇다면 부모 중재의 세 유형은 서로 어떤 상관관계를 가지는가. 언뜻 이 세 유형의 중재는 서로 배타적인 것으로 보인다. 예를 들어 규제와 통제 혹은 감시 위주의 제한적 중재는 설명과 이해에 초점을 둔 적극적 유형과는 판이해 보인다. 그러나 대인 커뮤니케이션의 다양한 형태를 고려할 때 제한적 중재와 적극적 중재가 양립할 수 있다는 설명도 가능하다. 일단 중재에 나섰다는 것은 부모가 자녀의 미디어 생활에 관심이 있다는 것을 의미하며, 그 관심은 때로 통제로, 또 때로는 설명으로 표출될 수 있기 때문이다.

부모들이 자체 평가한 미디어별 중재 방식 간 상관관계를 분석한 <표 III-50>이 보여주는 것처럼 제한적 중재와 적극적 중재는 스마트폰, 유튜브, 게임 전 매체에 걸쳐 .001 수준에서 유의미했다. 상관계수(r)의 크기를 비교했을 때 동일 매체

내 관계보다는 동일 유형 간 관계의 r 수치가 높았다. 즉 유튜브 라는 동일 매체에 대한 제한적-적극적 중재($r=.28$) 보다는 게임과 유튜브에 대한 제한적 중재($r=.62$)나 스마트폰과 유튜브에 대한 적극적 중재($r=.43$)가 월등히 높았다.

표 III-50 매체 유형별 부모중재 상관관계

구분		제한적 중재			적극적 중재			공동이용	
		스마트폰	유튜브	게임	스마트폰	유튜브	게임	유튜브	게임
제한적	스마트폰		.55***	.54***	.12***	.19***	.21***	.00	.04
	유튜브			.62***	.19***	.28***	.30***	.04 [†]	.04 [†]
	게임				.18***	.24***	.23***	.03	.05*
적극적	스마트폰					.43***	.39***	.03	.02
	유튜브						.62***	.06**	.03
	게임							.07**	.06**
공동	유튜브								.21***

[†] $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

부모중재 유형중 공동이용은 제한적 중재나 적극적 중재와는 다른 경향의 상관관계를 나타냈다. 유튜브와 게임($r=.21$)에선 .001의 유의도를 기록했지만 그 밖의 비교 항목에선 의미가 없거나 낮은 수준의 상관계수를 드러냈다. 즉 제한적-적극적 중재와 비교했을 때 공동이용은 더 차별화되는 중재 유형으로 보인다. 제한적-적극적 중재가 의사표현(verbal)의 커뮤니케이션이라면 공동이용은 행위(behavior)가 중심이 된다는 점도 이들의 차이를 설명하는 한 요인이 될 것이다.

4) 부모 중재 유형의 예측 변인

연구문제

- 제한적 유형과 적극적 중재 유형의 부모 집단을 구별 짓는 변인은 무엇인가?

분석결과

제한적 유형의 중재에 나설 가능성은

- 어머니의 학력과 가구소득이 높을수록
- 부모가 휴대폰 중독 경향이 높을수록
- 자녀의 자유를 덜 존중하는 양육방식을 가진 부모일수록 증가

부모중재 유형 중 가장 빈번하게 나타나는 제한적 중재와 적극적 중재는 앞서 설명한 3)의 부모중재 유형 간 상관관계 결과가 보여주듯 유의미하게 관련되어 있다. 그러나 매체가 다르더라도 같은 유형의 중재형태(적극-적극, 제한-제한)가 눈에 띄게 큰 상관관계 수치를 보여주는 것을 보면 이 두개의 중재 유형은 관련돼 있으나 별개의 특성을 갖는 중재 스타일임을 알 수 있다.

그렇다면 부모집단을 제한적 유형과 적극적 유형으로 분류했을 때 각 케이스들이 어느 집단으로 소속될 것인가를 예측할 수 있는 변인은 무엇인가? 이 물음에 대한 답은 판별분석(discriminant analysis)을 통해 찾아볼 수 있다. 판별분석은 패턴 인식에 유용한 분석 방법으로 변인들의 그룹 간 평균값을 비교해서 각 그룹을 구별 짓는 예측 변인들이 무엇인가를 파악한다.

판별분석을 위해 우선 자녀 응답자들이 자신의 부모님의 디지털 매체 전반의 중재방식에 대해 평가한 제한적 중재(인터넷, 스마트폰, 게임 등 나의 디지털 매체의 이용과 관련하여 부모님/보호자는 간섭하거나 통제하신다)와 적극적 중재 (부모님/보호자는 인터넷, 스마트폰, 게임 등 나의 디지털 매체의 이용이 내게 미치는 좋은 점과 나쁜 점을 설명해 주신다) 문항을 토대로 각 부모 케이스를 제한 혹은

중재 유형으로 분류했다. 분류는 각 중재문항의 응답 값이 상대적으로 높은 유형으로 부모 케이스를 배치하는 방법을 택했는데, 두 값이 같을 경우는 분석에서 제외했다. 예를 들어 부모 A가 자신의 자녀로부터 제한적 중재 4점, 적극적 중재 1점을 받았다면 부모 A는 제한적 중재 유형으로 분류됐다. 여기서 자녀의 평가를 기준 문항으로 삼은 이유는 일단 중재를 받는 대상의 시각을 반영 한다는 의미가 있고, 해당 문항이 개별 매체를 넘어 디지털 매체 전반에 대한 부모의 중재 태도를 폭넓게 다뤘기 때문이다.

독립변인으로는 통제변인과 더불어 부모의 각 매체 이용시간과 부모의 스마트폰 중독 정도, 자녀 양육방식이 사용됐다. 자녀 양육방식은 자율존중 방식과 소통중시의 두 방식으로 분류됐으며 각각 다음의 5점 척도 문항들을 이용해 인덱스를 만들었다.

자유/자율 중시($\alpha=.69$) 관련 문항은 자녀가 하고 싶은 일을 스스로 선택하도록 한다, 자녀의 생각이나 의견을 잘 들어준다, 자유시간에 아이들을 마음대로 놀게 한다는 세 문항으로 구성하였다.

소통/공유 중시($\alpha=.8$) 관련 문항은 총 여섯 개로 다음과 같다: ① 자녀와 함께 많은 시간을 보내려고 노력한다; ② 자녀가 친구와 어떻게 지내는지 잘 알고 있다; ③ 집안에서 지켜야 할 예의범절이나 규율에 대해 자녀에게 자세히 이야기해준다; ④ 자녀에게 규칙을 말해 줄 때 왜 그것을 따라야 하는지 말해준다; ⑤ 자녀의 시험결과가 나오면 무엇을 잘하고 잘못했는지 분명하게 말해준다; ⑥ 우리 가족은 함께 즐거운 시간을 자주 보낸다.

판별 분석 결과 함수의 유의성을 가리키는 윌크스 람다값(Wilks' Lambda)은 .96 ($p<.001$)으로 나타났다. 구조행렬에 의하면 제한적 중재 집단을 적극적 중재 집단 으로부터 구별 짓게 하는 유의미한 변인들은 부모의 스마트폰 중독($r=-.65$), 가정의 평균 소득($r=-.55$), 자유/자율 중심적인 양육 방식($r=.48$), 어머니의 학력($r=-.33$)이다. 구조행렬 함수 내 변인의 절대값이 .3보다 적을 경우는 해석하지

않기 때문에 이들 4개 변인만이 우리의 관심 대상이다.

〈표 Ⅲ-51〉은 각 그룹에 속한 변인의 평균값을 보여준다. 구조행렬에서 유의미한 것으로 지목된 변인들 중 어머니의 학력(제한적 M=4.86, 적극적 M=4.78), 가정 평균소득(제한적 M=5.29, 적극적 M=4.86), 부모 스마트폰 중독정도(제한적 M=10.86, 적극적 M=10.05)의 평균값은 제한적 중재 그룹이 높았다. 마지막 변인인 자율/자율 존중 양육방식(제한적 M=11.53, 적극적 M=11.84)은 적극적 중재 그룹이 더 높은 평균값을 기록했다. 즉 어머니의 학력과 소득이 높고, 부모가 스마트폰에 더 중독된 경향을 보이며, 자녀의 자유를 덜 존중하는 양육 방식을 가진 부모일수록 제한적 유형의 중재에 나설 가능성이 큰 것으로 예측할 수 있다.

표 Ⅲ-51 제한적 중재 유형과 적극적 중재 유형 그룹 통계

구분	변수	평균값(표준편차)
제한적 중재 유형 (N=531)	성별(남성)	1.48 (0.5)
	연령	3.38 (1.86)
	아버지 학력	4.9 (0.74)
	어머니의 학력	4.86 (0.58)
	가정 평균소득	5.29 (1.93)
	부모 스마트폰 중독	10.86 (2.93)
	부모 유튜브 이용시간	4.94 (2.82)
	부모 틱톡 이용시간	2.38 (1.36)
	부모 게임 이용시간	4.21 (2.78)
	자율/자율 존중 양육	11.53 (1.52)
적극적 중재 유형 (N=543)	소통/공유 중시 양육	23.5 (3.01)
	성별(남성)	1.52 (0.5)
	연령	3.57 (1.87)
	아버지 학력	4.83 (0.64)
	어머니의 학력	4.78 (0.56)
	가정 평균소득	4.86 (1.89)
	부모 스마트폰 중독	10.05 (3.16)
	부모 유튜브 이용시간	5.2 (2.92)
	부모 틱톡 이용시간	2.38 (1.39)
	부모 게임 이용시간	4.33 (2.81)
	자율/자율 존중 양육	11.84 (1.64)
	소통/공유 중시 양육	23.83 (3.02)

5) 부모의 미디어 리터러시 수준과 자녀 미디어 이용에 대한 관심도

연구문제

자녀의 미디어 사용에 관심이 많은 부모일수록

- 미디어 리터러시 수준이 높은가?
- 미디어 교육을 중요하게 인식하는가?

분석결과

자녀의 미디어 사용에 대해 관심도가 높은 부모집단은

- 미디어 리터러시 수준이 상대적으로 높음
- TV 드라마와 영화에 대해 비판적
- 뉴스 전달자와 수용자에 따른 메시지의 상대성 인식
- 유튜브의 뉴스 매체 역할에 회의적
- 본인과 자녀들을 위한 미디어 교육을 중요하게 인식

자녀들의 미디어 생활에 대한 부모중재의 전제는 부모의 관심이다. 관심이 있어야만 어떤 유형이든 개입이 이루어지기 때문이다. 앞서 비교분석에서 제한적, 적극적, 공동이용의 세 가지 부모중재 유형이 모두 정적(+) 관계를 보인 것도 이 같은 맥락에 기인한다. 가정 내 미디어 교육의 핵심인 부모의 관심은 자연스럽게 부모의 미디어 리터러시 수준에 대한 논의로 이어진다. 미디어 콘텐츠와 미디어 산업에 대한 비판적 인식, 디지털 매체의 특성에 대한 이해를 보여주는 미디어 리터러시는 자녀의 미디어 생활에 대한 관심을 이끌어낸다. 또는 자녀의 미디어 생활에 대한 관심이 부모들의 미디어 리터러시를 향상시키는 동력이 될 수도 있다. 마찬가지로 부모들의 관심도에 따라 자녀들을 위한 미디어 교육의 중요성을 달리 평가할 가능성 역시 크다.

여기선 청소년들의 중독 폐해로 자주 논란을 빚는 온라인/모바일 게임에 대한 부모의 관심정도를 기준으로 그룹 간 미디어 리터러시 수준과 미디어 교육에 대한

인식 차이를 비교했다. 5점 척도로 측정된 ‘내가 게임하는 것에 아무 관심이 없으시다’는 문항의 중앙값인 2점(그렇지 않다)을 기준으로 부모를 관심이 적은 그룹(61%)과 많은 그룹(39%)으로 분류했다. 이 문항에서 5점 ‘매우 그렇다’고 답한 비율이 5%에 머문 것을 고려할 때 나머지 95%의 부모들은 정도의 차이는 있지만 일단 자녀의 게임에 관심을 갖고 있는 것으로 보인다. 그러므로 이 분석의 부모 관심 그룹 분류는 ‘있다/없다’의 선 긋기가 아닌 상대적 ‘많고/적음’의 구분이다

부모들의 미디어 리터러시는 다음의 여섯 개 변인으로 관련 문항들은 모두 5점 척도로 질문했다.

TV 비판($\alpha=.79$)은 총 세 개의 문항으로 이루어졌다: ① 나는 텔레비전 드라마나 영화가 사람이나 집단에 대한 편견과 고정관념을 갖게 한다고 생각한다; ② 나는 텔레비전 드라마나 영화가 소비문화를 부추긴다고 생각한다; ③ 나는 텔레비전 드라마나 영화가 외모지상주의를 부추긴다고 생각한다.

미디어 정보 비판($\alpha=.72$)도 총 세 개의 문항으로 구성되었다: ① 나는 미디어가 같은 내용의 메시지를 전달하더라도, 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다고 생각한다; ② 나는 같은 메시지도 텔레비전, 신문, 인터넷 등 미디어 종류에 따라서 다른 의미로 전달될 수 있다고 생각한다; ③ 나는 언론사의 소유주나 경영진이 누구냐에 따라 뉴스기사 내용이 달라질 수 있다고 생각한다.

TV 현실반영은 다음의 한 문항을 갖고 측정하였다: 나는 텔레비전 드라마나 영화가 있는 그대로의 현실을 보여주는 것이라 생각한다.

유튜브 뉴스 순기능도 다음의 한 문항으로 이루어졌다: 나는 유튜브가 편견과 선입견을 조장/강화하는 가짜뉴스를 생산하는 진원지가 되어가고 있다고 생각한다.

유튜브 뉴스 역기능도 마찬가지로 다음의 한 문항으로 측정하였다: 나는 유튜브가 다양한 정보와 새로운 시각의 뉴스를 다루는 대안 미디어로서 긍정적인 기능을 한다고 생각한다.

자녀들의 미디어교육에 대한 견해는 다음의 3개 문항으로 인덱스를 구성하였다

($\alpha=.66$): ① 초등학생을 대상으로 디지털 미디어의 순기능을 주체적·창조적으로 활용하고 역기능적 폐해는 최소화할 수 있는 학교 내 교육이 정기적으로 이루어질 필요가 있다; ② 자녀의 미디어교육을 위해 독립교과목 신설이 필요하다; ③ 초등학생 자녀의 올바른 미디어 사용 지도를 위한 부모 교육이 필요하다.

〈표 III-52〉는 자녀의 게임이용에 대한 부모의 관심 정도에 따른 미디어 리터러시와 미디어 교육 중요도 인식 수준을 비교한 결과다. 미디어 산업과 정보, 뉴스, 오락물의 사회적 기능을 중시하고 비판적 시각을 견지하는 미디어 리터러시는 부모 그룹에 따라 유의미한 수준차를 보였다. 자녀의 미디어 이용에 관심이 많은 부모일수록 TV 드라마와 영화의 소비 부추김 현상이나 외모 지상주의에 비판적이었다($t=-2.34, p<.05$). 뉴스와 정보는 전달자와 수용자에 따라 다른 의미를 지닐 수 있다는 시각($t=-4.74, p<.001$), 가짜 뉴스의 진원지로서의 유튜브의 폐해에 대한 염려 역시 관심이 많은 부모집단에서 현격하게 높았다($t=-4.43, p<.001$). 미디어 리터러시 수준이 높은 부모들은 자녀와 본인들을 위한 미디어 교육의 필요성에 대해서도 더 공감하는 모습을 보였다($t=-1.98, p<.05$).

표 III-52 부모 관심도에 따른 미디어 리터러시 수준

미디어리터러시	부모관심 수준	평균(표준편차)	t값	N
TV 비판	낮음	9.1 (2.39)	-2.34*	1,196
	높음	9.35 (2.45)		805
미디어비판	낮음	11.76 (1.76)	-4.74***	1,200
	높음	12.14 (1.7)		803
TV 현실반영	낮음	2.21 (.81)	.50	1,201
	높음	2.20 (.77)		803
유튜브 뉴스 역기능	낮음	3.50 (.88)	-4.43***	1,201
	높음	3.68 (.9)		805
유튜브 뉴스 순기능	낮음	3.17 (.75)	1.14	1,202
	높음	3.13 (.78)		805
미디어 교육	낮음	11.76 (1.76)	-1.98*	1,198
	높음	11.90 (1.67)		798

* $p < .05$. *** $p < .001$.

6) 유튜브 이용 경로와 기능 인식에 따른 차이

연구문제

유튜브 이용 경로와 기능 인식에 따라

- 이용 시간에 차이를 보이는가?
- 의존 정도에 차이를 보이는가?

분석결과

- 유튜브의 자료를 능동적으로 검색하는 이용자는 이용시간이 짧고 덜 의존적인 성향을 보임
- 유튜브를 오락적 기능으로 이용할수록 더 오래 이용하고 더 의존적
- 유튜브의 정보 전달 기능에 주목할 경우 다소 덜 의존 경향

유튜브를 이용해 본 사람이라면 해당 사이트의 알고리즘에 따라 추천되는 흥미 있는 동영상에 빠져들어 본 경험이 있을 것이다. 이런 의미에서 어떤 경로를 따라 유튜브의 자료를 시청하는가는 청소년의 이용시간과 의존 정도에 영향을 줄 것으로 보인다. 자료를 검색해 원하는 동영상을 찾아내는 능동적인 방식과 유튜브에서 추천하는 동영상을 클릭하는 청소년 사이에는 이용 행태에 차이가 있을 것이다. 유튜브의 기능에 대한 인식 역시 주목해야 할 변인이다. 유튜브라는 매체의 혜택을 어떤 시각으로 보는가에 따라 이용 행태가 달라질 것이기 때문이다.

유튜브 이용시간과 의존도를 종속변인으로 한 두 차례의 회귀분석은 기본적인 인구사회학적 통제변인 외에 세 가지 유튜브 활용 측면을 독립변인으로 투입했다. 우선 능동적 자료 검색은 능동형 항목(나는 보고 싶은 내용이나 주제를 유튜브 검색창으로 검색하여 시청하는 편이다)에 대한 응답에서 수동형 항목(나는 유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편이다)에 대한 응답 점수를 뺀 값으로 -4점부터 +4점의 범위를 가진다. 오락적 기능과 정보 전달 인덱스는 다음의 설문문항들을

합산한 것이다. 유튜브 활용 관련 변인에 쓰인 문항들은 모두 5점 척도이다.

오락적 기능($\alpha=.80$)의 문항 구성은 다음과 같다: ① 시간을 보낼 수/때울 수 있다; ② 스트레스가 해소된다; ③ 친구와 같이 얘기할 거리가 생겨 친구관계에 도움이 된다.

정보전달 기능($\alpha=.85$)은 총 다섯 개의 문항 구성으로 이루어졌다: ① 유익한 정보를 습득할 수 있다; ② 내가 원하는 정보를 손쉽게 찾을 수 있다; ③ 동영상이라 알고 싶은 정보를 쉽게 이해할 수 있다; ④ 다른 사람들의 의견이나 생각을 파악할 수 있다; ⑤ 우리 사회의 주요 관심사와 문제를 파악할 수 있다.

〈표 III-53〉의 회귀분석 결과는 유튜브를 어떻게, 왜 이용하는 가에 따라 이용시간과 의존도에 차이가 있다는 사실을 드러내 준다. 유튜브 이용시간의 경우, 원하는 자료를 찾아 능동적으로 이용하는 응답자일수록 해당 사이트에서 머무는 시간이 짧았다(능동적 자료 검색, $\beta=-.08$, $p<.001$). 유튜브의 기능적 혜택을 스트레스 해소나 시간 때우기 등으로 생각하는 초등학생들은 상대적으로 더 많은 시간을 유튜브 사이트에서 보냈다(오락적 기능, $\beta=.35$, $p<.001$).

유튜브 의존정도를 종속변인으로 한 회귀분석도 비슷한 결과를 보여준다. 능동적 자료 검색($\beta=-.11$, $p<.001$)이 의존을 경감 시키는 반면 유튜브의 혜택을 오락적 측면에서 찾는 학생들은 그 사이트에 더 의존하는 성향을 나타냈다($\beta=.4$, $p<.001$). 통제변인 중 가정의 평균소득은 이용시간과 의존정도 모두와 부적으로 유의미한 관계를 가졌다. 즉 소득이 높은 가정의 자녀일수록 유튜브를 덜 이용하고 의존정도 역시 상대적으로 가벼웠다.

표 III-53 유튜브 사용 경로와 목적에 따른 이용행태

구분		유튜브 이용시간		유튜브 의존 중독	
독립변인		베타(β)	<i>t</i> value	베타(β)	<i>t</i> value
통제변인	성별(남성)	-.01	-.59	.03	1.58
	연령	-.02	-1.11	.03	1.32
	아버지 학력	-.07*	-2.51	.00	.00
	어머니의 학력	-.09**	-3.32	-.04	-1.53
	가정 평균소득	-.09***	-3.98	-.05*	-2.33
유튜브 활용	능동적 자료 검색	-.08***	-3.72	-.11***	-5.21
	오락적 기능	.35***	14.84	.40***	17.33
	정보전달 기능	-.03	-1.33	-.04 [†]	-1.89
R ²		.18		.18	
N		1,805		1,888	

[†] $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

7) 미디어 리터러시 교육과 정보 전달 매체로서의 유튜브 기능

연구문제

- 미디어 리터러시 교육은 유튜브를 정보 전달 매체로 인식하는 데 기여하는가?

분석결과

- 뉴스·인터넷 정보의 사실여부를 파악하는 미디어 교육과 미디어 산업에 대한 이해 교육을 받은 자녀들은 유튜브의 정보 전달 기능을 중요시 함
- 정보검색과 영상비판 교육은 효과 없음
- 유튜브 이용 시간이 길고 의존도가 높은 자녀들은 이를 정보전달 기능으로 인식하는 경향이 매우 낮음

여기서는 유튜브를 오락적 기능이 아닌 정보 전달 매체로서 이용하는 자녀들의 특성을 학교에서의 미디어 교육과 관련지어 살펴보았다. 종속변인인 정보전달

인덱스는 6)에서 사용한 ‘정보전달 기능’ 변인에서 ‘오락적 기능’을 뺀 값인데 두 변인이 각각 다른 수의 설문 문항을 이용해 생성된 관계로 표준화된 점수로 종속변인을 산출했다.

학교에서의 미디어 리터러시 교육은 ‘네/아니오’로 다양한 교육 경험을 묻은 항목들을 바탕으로 5개의 변인을 투입했다. 이중 정보검색(인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법에 관한 교육), 미디어산업 이해(방송국, 신문사, 영화사 등 미디어 산업에 관한 교육), 미디어 영상 비판(미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육)은 단일 항목의 변인이다. 뉴스비판과 네티켓/프라이버시는 요인분석에 근거해 두 개씩의 설문문항으로 인덱스를 구성했다.

뉴스비판($r=.45$)은 두 개의 문항 - ‘뉴스기사가 공정하고 정확하게 취재되고 보도되었는지를 판단하는 교육’, ‘온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육’ -으로 구성되었다. 네티켓/프라이버시($r=.14$)는 두 개의 문항 - ‘온라인상에서 자신의 개인정보(예 전화번호, 계정 비밀번호 등)’, ‘온라인상에서의 예절(네티켓) 교육’으로 구성되었다.

위계적 회귀분석을 사용해 측정한 미디어 리터러시 교육의 효과는 부분적으로 유효한 것으로 나타났다. <표 III-54>가 보여주듯, 뉴스와 인터넷 정보의 사실여부를 파악하는 미디어 교육(뉴스비판, $\beta=.06$, $p<.05$)과 미디어산업에 대한 교육($\beta=.05$, $p<.05$)을 받은 자녀들은 유튜브를 정보 검색용으로 활용할 가능성이 더 높은 것으로 나타났다. 예상외로 정보검색 자체에 대한 교육 효과는 통계적으로 무의미했다. 유튜브의 특성상 드라마나 영상에 대한 비판적 교육이 효과가 있을 것이라는 기대 역시 들어맞지 않았다.

각 블록별 R^2 값의 증가분을 보면 두 번째 블록인 유튜브 이용 시간과 의존도의 값이 다른 두 블록들에 비해 상대적으로 크다. 이들 두 변인이 .001 수준에서 부적인 유의미 관계를 보이는 것은 유튜브 사용 시간이 길고 의존도가 높은 청소년들은 이 매체를 정보전달 기능으로 사용하는 경향이 매우 낮다는 것을 보여준다.

즉 정보를 얻기 위해 유튜브를 찾는 초등학생들은 사이트에서 그다지 오랜 시간을 머물지도 않고 유튜브를 못 본다고 해서 불안해하는 의존 증세를 심하게 보이지도 않는다는 얘기다. 다시 한 번 유튜브에서 오락적 혜택을 찾는 청소년들의 과다사용/과의존 경향을 강조하는 대목이다.

통제변인에선 남자 청소년들 보다는 여자 청소년들이 압도적으로 유튜브를 정보 탐색 기능을 위한 매체로 보았으며 아버지의 고학력도 정보전달 기능과 정적인 관계를 가졌다. 인구사회학적 변인에서 눈에 띄는 결과는 가정 평균소득의 부정적 효과다. 일반적으로 부모의 학력과 소득은 자녀들의 보다 건강한 미디어 사용 행태에 일조하는 것으로 인식돼 왔으나, 여기서는 소득이 낮을수록 오히려 유튜브 사용의 혜택을 정보 탐색 기능에 두는 것으로 나타났다. 이 결과는 저소득 가정의 청소년들이 접근 할 수 있는 뉴스/정보 채널이 상대적으로 제한되어 있고, 신문이나 TV 뉴스 등 다양한 매체를 활용하는 방식보다 영상을 기반으로 하는 대중적 매체인 유튜브에 기대고 있는 것으로 해석할 수 있다. 앞서 6) 에서도 소득이 높은 가정의 자녀일수록 유튜브를 덜 이용하고 의존정도 역시 상대적으로 가벼운 것으로 나타났는데, 보다 설득력 있는 설명은 후속 연구를 통해 이론적으로 뒷받침돼야 할 것이다.

표 III-54 미디어 리터러시 교육이 유튜브 정보탐색 기능 활용에 미치는 영향

구분		정보전달 기능	
독립변인		베타(β)	t value
블록1 통제변인	성별 (남성)	.10***	4.24
	연령	-.01	-.26
	아버지 학력	.06*	2.24
	어머니의 학력	.01	.39
	가정 평균소득	-.06*	-2.30
R ² 증가분		.02	
블록2 유튜브 이용행태	이용시간	-.14***	-5.40
	의존도	-.17***	-6.85
R ² 증가분		.07	
블록 3 미디어 리터러시 교육	정보검색	.03	1.02
	뉴스비판	.06*	2.11
	영상비판	-.04	-1.43
	미디어산업 이해	.05*	2.09
	네티켓/프라이버시	.05 [†]	1.84
R ² 증가분		.01	
R ²		.09	
N		1,769	

[†] $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

8) 미디어의 과이용자(heavy users)와 경이용자(light users)간 가정 여건 및 폭력 성향 비교

연구문제

- 디지털 매체 이용 시간에 따라 분류한 과이용자와 경이용자 집단은 환경적, 성향적 특징에서 차이를 보이는가?

분석결과

스마트폰, 유튜브, 온라인/모바일 게임 이용시간이 적은 경이용자 그룹은

- 가정이 행복하다고 느끼며 부모가 자신들의 학교생활과 친구관계에 관심이 많다고 생각하고 덜 폭력적인 성향을 보임

스마트폰과 유튜브 경이용자는 또한

- 놀이·휴식 공간이 충분하다고 여기지만
- 휴식 시간의 넉넉함 여부에선 과이용자 집단과 차이 없음

청소년의 미디어 이용에 관한 모든 논의는 미디어가 청소년들에게 영향을 끼친다는 전제에서 출발한다. 미디어 효과(media effects)를 인정하지 않는다면 청소년들이 스마트폰을 얼마나 사용하고 모바일 게임에 몰입하는가에 대해 궁금해하거나 고민할 필요조차 없을 것이다. 디지털 매체가 청소년에게 미치는 영향을 가장 간단하게 들여다 볼 수 있는 방안 중의 하나는 미디어 과이용자(heavy users)와 경이용자(light users)로 분류해 집단 간 비교를 실행 하는 것이다. t 검정은 인과관계를 상정하지 않음은 물론이고 다른 변인들도 통제하지 않는 단순한 분석 방법이다. 하지만 그룹 간 평균값 차이가 통계적 의미를 가진다면, 그리고 다양한 매체에 걸쳐서 반복적인 결과가 도출된다면 그 함의는 있다.

미디어 과이용자와 경이용자 집단은 주중/주말 평균 이용시간의 중앙값을 기준으로 구분했다. 스마트폰 그룹분류는 이용시간(중앙값 4, ‘2시간 이상 ~ 3시간 미만’)이 30분 미만부터 3시간 미만인 응답자를 경이용자(59.6%)로, 3시간 이상

이용 학생들을 과이용자(40.4%)로 배정했다. 유튜브 그룹분류는 원래의 설문문항들이 7점척도를 사용했는데, 주중/주말 평균 이용시간의 중앙값이 3.5로 나온 관계로 그룹 간 케이스 숫자의 균형을 고려해 그룹을 정했다. 1점(전혀 이용하지 않았다) 부터 4점(1시간 이상 ~ 2시간 미만)을 경이용자(58.2%)로, 2시간 이상 이용자를 과이용자(42.2%)로 간주했다. 마지막으로 온라인/모바일 게임 그룹분류는 중앙값 3점(30분 이상 ~ 1시간)을 기준으로 1시간 미만은 경이용자(53.5%), 1시간 이상 사용자는 과이용자(46.5%)로 편성했다.

청소년들의 생활 여건과 가정 분위기, 폭력성향 등은 5점 척도로 측정된 다음의 설문 문항들을 합산해 인덱스를 만들었다. 휴식시간(나는 놀이를 즐기고 휴식을 취하며 즐겁게 지낼 수 있는 시간이 충분하다)과 휴식공간(우리 동네에는 놀이와 휴식을 위한 공간이 충분히 마련되어 있다)은 단일 문항을 사용한 변인이다.

가정행복($\alpha=.82$)은 다섯 개의 문항 - ‘가족이 있는 집에 있으면 마음이 편안하다’, ‘우리 가족은 함께 즐거운 시간을 자주 보낸다’, ‘나는 우리 집의 경제적 여건·수준에 만족한다’, ‘전반적으로 현재의 내 삶은 행복하다’, ‘나 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다’ -로 구성되었다.

부모관심($r=.71$, $p<.001$)은 두개의 문항 - ‘부모님(보호자)께서는 나의 학교생활에 관심이 많으시다’와 ‘부모님(보호자)께서는 나의 친구관계에 대하여 관심이 많으시다’ -로 구성되었다.

여가생활($r=.26$, $p<.001$)도 마찬가지로 두 문항- ‘나는 학교 이외의 공간에서 친구들과 함께 취미나 여가를 위한 그룹 활동을 하거나 프로그램에 자주 참여한다’와 ‘전반적인 나의 여가생활에 대해 만족한다’로 구성되었다.

폭력성향($r=.55$, $p<.001$)도 두 문항 - ‘또래친구가 내게 시비를 걸면 신체적 폭력을 행사해도 된다’와 ‘문제해결을 위한 신체적 폭력은 상황에 따라 허용될 수 있다’ -로 구성되었다.

〈표 III-55〉부터 〈표 III-57〉까지 세 개의 표는 스마트폰, 유튜브, 온라인/모바

일 게임 이용시간의 경중에 따른 다양한 변수의 평균값 비교 결과를 보여준다. 예상한대로, 혹은 우려한 바와 같이 미디어를 많이 소비하는 학생 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 가정에서 덜 행복하고, 부모의 관심을 덜 받는다고 여기며, 더 강한 폭력성향을 드러냈다. 이 세 가지 변인은 세 가지 매체 모두에서 예외 없이 .001 혹은 .01 수준에서 유의미했다. 매체의 과소비가 청소년에게 미치는 악영향 혹은 청소년을 둘러싼 환경이 불러오는 매체의존 성향 을 경고하는 목소리에 힘을 실어주는 분석 결과다.

물론 t 검정에 기반 한 이 수치들을 근거로 디지털 미디어 ‘때문에’ 청소년들이 폭력성향을 띤다고 말할 수는 없을 것이다. 가정환경이 불우하기 ‘때문에’ 초등학교생들이 디지털 매체에 시간을 쏟는다고 단정 지을 수도 없다. 그러나 적어도 미디어 사용이 청소년들의 가정 여건과 환경, 행복체감도 등을 가늠하게 해주는 주요 지표라고 볼 수는 있다. 더 나아가 청소년의 가정, 커뮤니티 환경 여건이 미디어 사용 행태와 선순환 혹은 악순환의 상호작용을 주고받을 수도 있다는 관측 역시 가능하다.

스마트폰과 유튜브 사용시간의 정도는 휴식공간에, 게임은 휴식시간에 유의미한 차이를 부여했는데 그 방향은 달랐다. 스마트폰과 유튜브의 경사용자 집단은 놀이/휴식 공간이 충분하다고 답한 이들이 많은 반면, 게임 경사용자 집단은 오히려 휴식시간이 충분하지 않다고 판단하는 경향이 많았다. 같은 맥락에서 게임 경사용자 집단이 과사용자 집단에 비해 여가생활을 잘 누리지 못한다고 여기는 부분도 주목할 만하다($p < .1$).

표 III-55 스마트폰 사용시간에 따른 T 검정

구분	사용시간 정도	평균(표준편차)	t값	N
가정 행복	낮음	20.44 (3.56)	8.26***	1,291
	높음	19.12 (3.82)		884
부모 관심	낮음	7.85 (1.72)	6.32***	1,319
	높음	7.38 (1.76)		888
휴식시간	낮음	3.70 (1.01)	-.32	1,325
	높음	3.71 (1.00)		900
휴식공간	낮음	3.68 (1.02)	3.42**	1,321
	높음	3.53 (1.01)		897
여가생활	낮음	6.59 (1.70)	2.02*	1,320
	높음	6.45 (1.63)		895
폭력성향	낮음	3.9 (1.86)	-5.46***	1,300
	높음	4.34 (1.82)		888

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

표 III-56 유튜브 사용시간에 따른 T 검정

구분	사용시간 정도	평균(표준편차)	t값	N
가정 행복	낮음	20.36 (3.65)	6.57***	1,448
	높음	19.38 (3.73)		1,046
부모 관심	낮음	7.81 (1.77)	4.63***	1,479
	높음	7.49 (1.72)		1,054
휴식시간	낮음	3.68 (1.02)	-1.46	1,484
	높음	3.74 (0.99)		1,067
휴식공간	낮음	3.69 (1.01)	3.29**	1,479
	높음	3.56 (1.01)		1,068
여가생활	낮음	6.53 (1.76)	0.72	1,476
	높음	6.48 (1.59)		1,063
폭력성향	낮음	3.83 (1.79)	-7.09***	1,461
	높음	4.36 (1.89)		1,049

** $p < .01$. *** $p < .001$.

표 III-57 게임 이용시간에 따른 T 검정

구분	사용시간 정도	평균(표준편차)	t값	N
가정 행복	낮음	20.16 (3.69)	3.02**	1,316
	높음	19.71 (3.71)		1,156
부모 관심	낮음	7.79 (1.74)	3.21**	1,350
	높음	7.56 (1.73)		1,164
휴식시간	낮음	3.63 (1.03)	-2.89**	1,351
	높음	3.74 (1)		1,178
휴식공간	낮음	3.65 (1.01)	0.65	1,349
	높음	3.62 (1.02)		1,175
여가생활	낮음	6.45 (1.67)	-1.88†	1,344
	높음	6.57 (1.71)		1,175
폭력성향	낮음	3.83 (1.82)	-6.57***	1,333
	높음	4.31 (1.86)		1,159

† $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

9) 청소년의 행복체감도, 폭력성향과 매체이용

연구문제

인구사회학적 변인과 가정/커뮤니티 변인을 통제한 상태에서

- 디지털 매체 이용 시간은 청소년의 가정행복 체감 수준을 예측하는가?
- 디지털 매체 이용 시간은 청소년의 폭력성향을 예측하는가?

분석결과

- 스마트폰, 유튜브, 온라인/모바일 게임에 많은 시간을 보낼수록 행복체감도는 감소 경향
- 폭력성향과 유의미한 긍정 관계를 갖는 매체는 유튜브
- 환경적 요인은 폭력성향과 관계없음

마지막 연구문제에선 8)에서 다뤘던 변인들 간의 관계를 회귀분석을 통해 좀 더 깊이 살펴봤다. 8)에서 디지털 매체 이용시간에 따라 가장 뚜렷한 집단 간

차이를 드러낸 변인은 가정행복과 폭력성향이였다. 여기서는 이 둘을 종속변인으로 삼아 응답자의 가정환경과 커뮤니티 여건이 통제된 상태에서 미디어 이용시간이 어느 정도의 예측력을 가지고 있는가를 분석했다.

〈표 III-58〉은 두 차례 회귀분석의 결과를 제시한다. 가정행복을 종속변인으로 한 첫 번째 분석에선 스마트폰($\beta = -.06, p < .05$), 유튜브($\beta = -.07, p < .01$), 온라인/모바일 게임($\beta = -.07, p < .01$)의 사용시간이 모두 청소년들의 행복 체감도와 부적인 영향을 보였다. 이는 인구사회학적 요인과 함께 휴식시간과 휴식공간, 부모관심이라는 환경적 요소를 통제한 상태에서 나온 결과다. 참고로, 이들 세 환경적 요인은 모두 .001 수준에서 가정행복과 긍정적으로 밀접한 관련을 가졌다.

폭력성향을 예측하는 두 번째 회귀분석에선 예상과 달리 게임($\beta = .05, p < .1$) 보다 유튜브($\beta = .14, p < .001$)가 의미 있는 예측변인으로 작용했다. 그동안 게임의 폭력성 논란에 가려져 상대적으로 관심권에서 벗어나 있었던 유튜브를 통한 동영상 시청이 청소년들의 폭력 성향에도 영향을 미칠 수 있다는 점을 말해주는 것이다. 또한, 초등학생이 이용하는 게임의 경우 아직까지는 폭력적 콘텐츠가 많이 담겨있지 않기 때문에 이와 같은 분석 결과가 도출되었을 것으로 해석된다. 앞서 살핀 2절 초등학생의 미디어 이용 현황 및 특징에서 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접한다고 응답한 초등학생의 비율이 15.7%인데 반해, 유튜브를 이용하게 되면 초등생에게 부적절한 폭력적 동영상에 노출되기 쉽다고 응답한 초등학생의 비율은 29.4%로 게임보다 현격히 높은 것이 이 해석이 타당함을 보여주는 것이다(기초분석 보고서 참조). 추가적인 상관관계 분석에서 유튜브의 정보전달(정보기능-오락기능) 혜택을 중시하는 청소년들은 상대적으로 폭력성향이 덜 한 것으로 나타나($\beta = -.05, p < .05$) 오락적 유튜브 이용과 폭력성향과의 관계성을 시사하였다.

한편 부모의 관심여부나 휴식공간 등의 환경적 변인이 폭력성향과 전혀 유의미한 관계를 띠지 않는 점도 주목할 만하다.

표 III -58 가정/커뮤니티 환경 및 미디어 이용 시간과 가정행복/폭력성향

구분		가정행복		폭력성향	
독립변인		베타(β)	t value	베타(β)	t value
통제변인	성별(남성)	-.06**	-2.69	-.10***	-3.78
	연령	-.03	-1.60	-.01	-.51
	아버지 학력	-.03	-1.06	.04	1.49
	어머니의 학력	.03	1.20	-.01	-.26
	가정 평균소득	.07**	3.28	.02	.57
가정/ 커뮤니티 환 경	휴식시간	.26***	11.90	-.03	-1.02
	휴식공간	.21***	9.34	-.02	-.83
	부모관심	.30***	13.99	-.01	-.31
미디어 이용 시간	스마트폰	-.06*	-2.31	.05	1.55
	유튜브	-.07**	-3.04	.14***	5.02
	게임	-.07**	-2.80	.05 [†]	1.85
R ²		.36		.05	
N		1,646		1,657	

[†] $p < .1$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

5. 요약 및 시사점

주요 내용

- 초등학생의 미디어 이용과 미디어 콘텐츠의 소비가 증가하면서 부모의 미디어 이용에 대한 가정지도 등 적절한 개입과 중재 노력이 더욱 요구됨.
- 초등학생 자녀의 미디어 이용에 부모의 영향력이 상당함. 자녀의 미디어이용에 있어 가정에서의 적절한 지도가 이루어지면 자녀의 미디어 이용 시간이 줄고, 스마트폰, 유튜브, 게임 등 특정 미디어의 집착 경향성도 상대적으로 낮아짐.
- 조사에 참여한 부모의 상당수는 자녀의 지나친 미디어 사용으로 인한 중독, 유해 콘텐츠로 인한 자녀의 정신 건강 등에 상당한 우려를 표하고 부모교육의 필요성에 동의하였음.
- 저연령 청소년 시기부터 올바른 미디어 이용습관을 들이는 것이 중요하기에, 정부와 교육청 차원에서 초등학생 학부모를 대상으로 보다 집중적인 미디어교육이 이루어질 필요가 있음.
- 디지털 격차 및 교육 격차 해소를 위해 디지털 기기 및 인터넷 서비스 보급과 함께 놓여온 지역, 조손가정, 경제적 빈곤층 가정의 자녀를 대상으로 한 소프트웨어 역량 제고 및 미디어교육의 체계적 시행이 보다 적극적으로 이루어질 필요가 있음.

초등학생 4~6학년생의 스마트폰 보유율이 87.7%로 나타났다. 스마트폰을 보유한 초등학생 다섯 명 중 세 명꼴로 하루에 2시간 이상 스마트폰을 사용하는 것으로 조사되었으며, 하루 평균 이용시간이 4시간 이상이라고 응답한 비율도 22%에 달했다. 초등학생에게 스마트폰은 자신에게 없어서는 안 되는 필수 매체로 인식하는 비율도 학년이 증가할수록 높아졌다. 초4는 22.8%, 초5는 35.4%, 초6은 43.0%로 증가세를 보였다. 스마트폰으로 가장 많이 하는 활동으로는 유튜브 시청(1위)과 모바일 게임(2위)으로 조사되었다.

유튜브는 초등학교 남학생과 여학생 모두 가장 많은 시간을 할애하는 미디어활동이다. 초등학생의 90%가 유튜브를 이용하고 있다. 그 중 43.5%가 매일 유튜브를 시청하고 있으며, 다섯 명 중 세 명꼴로 일주일에 5일 이상 유튜브를 시청한다

고 응답하였다. 하루 평균 2시간 이상 비학습용으로 유튜브를 시청하는 초등생의 비율도 주중 24%, 주말 29%로 조사되었다. 초등학생의 10%가량은 유튜브 이용에 하루 평균 4시간 이상을 소비한다고 응답하였다. 초등학생이 가장 즐기는 유튜브 콘텐츠는 게임이다. 초등생의 31%가 게임 콘텐츠를 이용한다고 응답하였다. 또한, TV 영상물을 텔레비전이 아닌 유튜브를 통해 시청하는 것으로 나타났다.

게임은 유튜브와 달리 이용자의 성별에 있어 남학생이 두드러지는 미디어 활동이다. 남학생의 상당수(92.3%)가 게임을 한다고 응답한 반면, 여학생은 네 명 중 세 명꼴로 게임을 한다고 응답하였다. 주중과 주말 하루 평균 2시간 이상 게임하는 초등생의 비율이 각각 17%, 25%에 달했다. 학년이 높아질수록 게임을 통해 폭력적 장면을 자주 접하게 된다고 응답한 비율이 높아졌다(초4 10.0%, 초5 14.5%, 초6 21.7%). 남학생의 4.5%는 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안한 증세를 경험한다고 응답하였다.

초등학생의 틱톡 이용률은 25% 가량에 머물렀으며, 텔레비전의 이용률은 10명 중 아홉 명꼴로 나타났으나, 이용시간은 앞서 살핀 유튜브나 게임 이용시간에 비해 훨씬 못 미치는 것으로 나타났다. 하루 2시간 이상 TV 시청하는 초등생 비율은 주중과 주말 각각 12.6%와 20.8%를 각각 차지하였다.

초등학생의 미디어 이용과 미디어 콘텐츠의 소비가 증가하면서 부모의 미디어 이용에 대한 가정지도 등 적절한 개입과 중재 노력이 더욱 더 요구되고 있다. 그러나 현실은 학부모의 절반가량만이 특정 앱이나 프로그램을 통해 자녀의 스마트폰 이용을 관리하고 있었다. 자녀의 유튜브 이용에 있어서도 제한모드 설정을 통해 부적절한 콘텐츠가 자녀에게 소비되는 것을 사전에 방지하는 노력을 기울인다는 부모의 비율이 46%로 절반이 채 되지 않았다. 자녀의 게임이용에 있어 무관심으로 방치하는 경우도 10% 내외(자녀 응답률 11.7%, 부모 응답률 8.8%)에 달했다.

본 장의 조사결과에 따르면, 초등학생 자녀의 미디어 이용에 부모의 영향력이

상당함을 알 수 있다. 자녀의 미디어이용에 있어 가정에서의 적절한 지도가 이루어지면 자녀의 미디어 이용 시간이 줄고, 스마트폰, 유튜브, 게임 등 특정 미디어의 집착 경향성도 낮아졌다. 특히, 부모가 미디어 이용을 과하게 하는 경우, 자녀도 부모의 미디어 이용 행태를 닮는 것으로 나타났다. 유튜브 이용이 가족과 여행하는 것보다 더 좋다는 응답률이 11.8%로 나타났는데, 부모-자녀 간 유대감이 낮거나 미디어 이용 지도가 적절히 이루어지지 않은 가정의 자녀일수록 해당 문항의 응답률은 더 높았다. 부모-자녀 간의 결여된 친밀감의 빈틈을 유튜브나 게임 등 미디어가 채우게 되고, 자녀의 미디어 이용시간이 길어지면서 과의존 또는 집착 경향성이 강하게 나타나는 악순환에 빠질 수 있음을 시사하는 대목이다.

부모들은 자녀의 지나친 미디어 사용으로 인한 중독, 유해 콘텐츠로 인한 자녀의 정신 건강 등에 상당한 우려를 표했다. 대부분의 부모들은 자녀의 올바른 미디어 사용 지도를 위해 부모교육이 필요하다는 데 입을 모았다. 저연령 청소년 시기부터 올바른 미디어 이용습관을 들이는 것이 중요하기에, 정부와 교육청 차원에서 초등학생 학부모를 대상으로 보다 집중적인 미디어교육이 이루어질 필요가 있다.

미디어교육의 궁극적 목적은 미디어의 역기능은 선제적으로 대응하고 순기능은 적극적으로 활용토록 하는 능력을 함양시키는 것이다. 특히, 미디어교육의 핵심 역량인 미디어 메시지/콘텐츠의 비판적 분석 능력을 키우는 교육이 학교현장에서 이루어질 필요가 있으나, 본 조사결과에 따르면, 학생을 대상으로 한 미디어교육에서 해당 리터러시 교육은 제대로 이루어지지 않고 있으며, 학부모와 자녀 역시 해당 리터러시 교육에 대한 중요성을 제대로 인식하지 못하고 있었다. 학교 현장에서의 미디어교육에 대한 재개념화가 필요함을 알 수 있었다.

최근 코로나19의 여파로 원격수업이 이루어지면서 디지털 격차 이슈도 새롭게 대두되고 있다. 부모의 경제력과 교육수준에 따라 자녀의 디지털 격차와 교육격차가 발생할 수 있음을 확인하였다. 예로, 컴퓨터 타이핑과 각종 소프트웨어 활용 능력에 있어 거주 지역 규모에 따라 그리고 경제 수준 상위층과 하위층 가정의

자녀 간의 차이가 두드러졌다. 또한, 원격수업을 할 수 있는 시설, 장비, 공간이나 태블릿PC, 노트북 등 디지털 기기의 보유에 있어서도 경제수준에 따라 큰 차이를 보였다. 한국판 뉴딜 종합 계획의 일환으로 각 학교마다 와이파이(WiFi)와 교육용 태블릿 PC를 보급하는 내용의 ‘그린 스마트 스쿨’ 정책은 앞서 제기한 디지털 격차 해소에 도움이 될 수 있을 것이다. 이 같은 디지털 기기 및 인터넷 서비스 보급과 함께 농어촌 지역, 조손가정, 경제적 빈곤층 가정의 자녀를 대상으로 한 소프트웨어 역량 제고 및 미디어교육의 체계적 시행이 정부와 지역사회 차원에서 보다 적극적으로 이루어질 필요가 있다.



제4장 부모·자녀 면접조사

- 1. 조사 개요
- 2. 부모 면접 결과
- 3. 자녀 면접 결과
- 4. 미디어 다이어리 분석
- 5. 소결

1. 조사 개요

주요 내용

- 디지털 기기에 익숙한 디지털 네이티브의 등장으로 미디어 이용을 둘러싼 갈등이 가정 내에서 확산되고 있음.
- 부모 중재에 관한 많은 연구가 진행되고 있지만 초등학생 부모 및 자녀를 대상으로 한 연구는 드문 실정임.
- 본 연구는 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 중재 방식이 어떤 식으로 나타나는지 파악하고 그 맥락과 원인을 탐구하고자 함.

1) 연구 배경

태어날 때부터 디지털 기기에 익숙한 디지털 네이티브의 등장으로 가정 내에서 자녀의 미디어 이용을 둘러싸고 부모와 자녀 사이의 갈등이 심화되고 있다. 특히 미디어중독이 심한 자녀가 있는 가정에서 이러한 갈등이 많이 표출되고 있다. 한국정보화진흥원이 매년 실시해 오고 있는 스마트폰 과의존 실태조사에 따르면, 부모의 중재 활동으로 가장 많이 사용하는 방법은 자녀가 사용하는 특정한 스마트폰 앱이나 사이트를 제한하거나 자녀의 스마트폰 사용 시간을 제한하는 것이었다

* 이장은 이창호 선임연구위원이 작성하였음.

(과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원, 2019). 이어 가족이 스마트폰 사용 규칙을 만들고 다 같이 지키려고 노력하는 것과 자녀에게 스마트폰 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 말해 주는 것이 뒤를 이었다. 특히 과의존 위험군으로 분류된 부모의 경우 일반사용자군으로 분류된 부모보다 자녀가 스마트폰을 전혀 사용하지 못하도록 한다고 응답한 비율이 더 높은 것으로 나타났다(과의존 10.7%, 일반사용자 7.2%). 이와 비슷한 현상이 인도네시아에서도 발견됐다(Sekarasih, 2016). 비록 2세부터 7세까지의 아동을 둔 부모를 대상으로 면접조사한 결과이긴 하지만, 자녀가 문제 있는 콘텐츠를 접하지 않도록 하거나 건전하지 못한 미디어 습관을 가지지 않도록 사용한 방법은 미디어 이용 시간을 제한하고 특정 콘텐츠를 보지 못하도록 막는 것이었다.

이처럼 디지털 기술의 발달로 가정 내에서의 커뮤니케이션 환경이 바뀌자 커뮤니케이션 학자들은 부모중재라는 개념을 통해 부모가 어떻게 자녀의 미디어 이용을 중재하는지를 규명해 왔다. 대표적인 중재 형태는 크게 제한적 중재(미디어 이용 시간이나 콘텐츠 통제), 적극적 중재(대화를 통한 미디어에 대한 비판적 이해), 공동 이용(부모와 자녀가 함께 미디어를 이용)의 세 가지(Sonck, Nikken, and Haan, 2013)였다. 최근에는 자녀의 온라인행동을 감시하는 부모의 감시(parenting supervision, Nikken & Jansz, 2014)와 자녀와 함께 학습하는 참여적 학습(participatory learning, Zaman, Nouwen, Vanattenhoven, de Ferrerre, & Looy, 2016)이 새로운 형태의 부모 중재로 등장하기도 했다. 부모들은 자녀의 스마트폰 중독이 심하거나 미디어가 자녀에게 심각한 영향을 미친다고 인식할수록 어떤 식으로든 개입하는 경향이 있다(Hwang et al., 2017).

대체로 기존 연구들은 부모의 중재가 자녀의 미디어 위험성을 줄이는 데 어느 정도 효과가 있다는 것을 보여주고 있다. 초등학교 5~6학년 및 중학교 2학년을 조사한 결과, 시간을 제한하거나 대화를 하는 등의 모든 형태의 부모 중재 행위는 아동의 미디어이용량과 부적인 상관관계를 갖는 것으로 나타났다(안정임, 서운

경, 김성미, 2013). 특히 아동의 미디어 리터러시 요인은 미디어이용조절인식과 정적인 상관관계를 보였으며 미디어이용량과는 부적인 관련성을 나타냈다. 초등학교 6학년 학생들을 다룬 연구에 의하면, 자녀에게 스마트폰의 유해성과 위험성을 알려주는 부모의 적극적 중재 행위는 자녀의 스마트폰 중독을 감소시키는 것으로 나타났다(김형지, 정세훈, 2015). 이러한 결과는 서울 거주 초등학교 고학년 및 중학생을 대상으로 조사한 이숙정과 전소현(2010)의 연구에서도 확인되었다. 즉 부모의 중재 유형 중 적극적 중재와 기술적 중재는 청소년의 인터넷 중독과 부적인 관련성이 있는 것으로 나타난 것이다. 반면, 제한적 중재는 인터넷 중독과 긍정적인 연관성이 있는 것으로 드러났다. 초등학교 2학년과 3학년을 대상으로 연구한 바에 의하면, 부모의 적극적, 제한적 중재 행위는 유년층의 스마트 미디어 리터러시(지각 리터러시와 비판적 리터러시)에 모두 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(장석준, 박창희, 2016). 반면, 교사의 중재 행위는 지각 리터러시와 관련이 있었고 비판적 리터러시와는 유의미한 관계가 나타나지 않았다. 이 같은 결과를 토대로 연구자들은 가정에서 부모의 역할과 이에 대한 교육이 중요하다고 주장한다.

하지만, 부모의 중재가 아이들의 미디어 이용을 관리하는 데 효과적이지 않다는 연구 결과도 존재한다. 스페인 중고등학교 학생들을 조사한 바에 의하면, 연구자의 가설과 달리 부모의 적극적 중재는 자녀의 디지털 리터러시와 유의미한 관련성이 없었다(Rodriguez-de-Dios et al., 2018). 오히려 부모의 제한적 중재가 자녀의 디지털 리터러시를 낮추는 데 기여했으며 이러한 낮은 디지털 리터러시 수준은 온라인에서의 기회와 위협을 감소시켰다.

그동안 부모 중재를 다룬 연구들이 많지만 초등학생들을 대상으로 한 연구는 빈약한 상황이다. 또한 어떤 맥락에서 부모 중재가 이뤄지는지를 심층적으로 분석한 연구도 드물다. 특히 교육열이 높은 한국 사회의 특성상 부모의 자녀 교육에 대한 지나친 관심과 기대가 부모 중재 방식에 영향을 미칠 것으로 기대된다. 실제

로 교육열이 우리와 비슷한 중국의 경우 학교 교사뿐 아니라 많은 부모들이 스마트폰이 자녀의 학업을 방해하고 교육에 부정적인 영향을 미치는 것으로 인식하고 있었다(McDonald, 2016). 반면, 학생들은 스마트폰을 통해 친구와 관계를 맺고 숙제에 관한 정보를 공유하길 원하는 현상들이 나타났다. 즉 부모는 자녀의 학업성취를 고취하기 위해 스마트폰을 규제하려고 하는 반면 자녀는 부모의 눈을 피해 스마트폰을 적극적으로 활용하려는 대립적 상황이 발생한 것이다.

본 연구는 부모 중재 방식이 어떤 식으로 나타나는지를 파악하기 위해 초등학교 자녀를 둔 부모 20명을 인터뷰함으로써 부모가 자녀의 미디어 이용을 관리하고 통제하기 위해 어떤 전략을 사용하는지를 분석하고자 한다. 아울러, 자녀 20명도 함께 인터뷰함으로써 부모의 중재에 대한 자녀의 반응을 파악하고자 하였다.

2) 면접 절차

주요 내용

- 본 연구는 부모 20명과 자녀 20명을 인터뷰하였음. 부모와 자녀 각 4명은 개별 인터뷰를 진행하였고 부모 및 자녀 각 16명은 포커스그룹 인터뷰를 하였음.
- 부모의 경우 미디어 이용 중재방식, 자녀의 미디어 이용을 둘러싼 갈등, 미디어교육 경험, 자녀의 양육 방식 등을 질문하였음.
- 자녀의 경우 미디어 이용 목적, 미디어의 의미, 부모의 중재 방식에 대한 반응, 미디어교육경험 등을 질문하였음.

먼저, 본 연구는 2020년 10월 5일 본원 기관생명윤리위원회 승인(승인번호: 202007-HR-고유-014)을 얻었다. 이후 면접대상자를 섭외하였다. 이를 위해 서울에 있는 한 인터넷중독예방상담센터를 접촉하여 연구의 취지를 설명하고 센터가 진행한 프로그램에 참여한 적이 있는 부모 4명(자녀 4명 포함)을 추천해 줄 것을 요청하였다. 나머지 16명의 부모(자녀 16명 포함)는 사회조사 경험이 풍부한

조사기관에 의뢰하여 섭외를 하였다. 그 결과, 초등학생 부모 20명, 자녀 20명 등 총 40명을 인터뷰할 수 있었다. 이에 따라 면접은 개별면접과 집단면접을 병행하여 실시하였다. 처음 네 가정의 부모 및 자녀는 연구자가 일대일로 면접을 진행하였고 나머지 16 가정의 경우 부모와 자녀 각 4명씩 4회에 걸쳐 포커스그룹 인터뷰를 실시하였다. 면접은 2020년 10월 20일부터 11월 3일까지 진행되었다. 개별면접은 주로 상담센터에서 이뤄졌고 집단면접은 조사업체 회의실에서 진행되었다.

본격적인 면접에 앞서 연구자는 연구의 취지를 충분히 설명하고 부모와 자녀로부터 연구 참여 동의서와 개인정보 수집 및 이용 동의서를 받았다. 이후 아래 질문지를 토대로 가정에서 부모의 중재가 어떻게 이뤄지는지를 물었다. 답변 과정에서 추가로 질문이 필요한 경우 연구자가 중간에 끼어들어 질문을 하는 방식으로 진행되었다. 부모와 자녀의 질문이 서로 다르기 때문에 면접은 별도의 공간에서 이뤄졌고 면접에 소요된 시간은 개별면접의 경우 40여분, 집단면접은 1시간 30분 정도였다. 개별면접의 경우 연구자가 부모 및 자녀를 대상으로 시간을 두고 면담을 진행하였고 집단면접 때는 연구자 1인이 부모 면접을, 공동연구자 1인이 자녀 면접을 맡았다.

표 IV-1 면접 질문지

구분	질문영역	질문내용
부모	자녀의 미디어 이용 행태	- 가정에서 자녀가 어떤 미디어를 주로 이용하는지 질문 (게임, 유튜브, SNS, 틱톡 등) - 이용하는 주 시간대 질문 - 자녀가 언제부터 미디어를 이용하게 되었는지 질문 - 자녀가 미디어에 지나치게 집중할 경우 어떤 생각이 드는지 질문
	부모의 중재 노력	- 자녀의 미디어 이용을 어떤 식으로 규제하는지 질문 (예: 특정 앱을 이용 못하도록 하는 경우, 주말에만 자녀의 미디어 이용을 허락하는 경우 등) - 미디어의 순기능이나 역기능에 대해 자녀와 어느 정도 대화를 하는지 질문 - 자녀와 함께 미디어를 이용하는지 질문 (가령, 게임을 같이 하는 경우) - 방지하거나 신경을 안 쓰는 경우 그 이유 질문
	미디어 이용을 둘러싼 부모와 자녀의 갈등 양상	- 미디어 이용을 둘러싼 갈등이 어떻게 나타나고 있는지 질문 - 부모가 스마트폰에 빠져서 나타나는 갈등 양상이 있는지 질문 - (갈등이 있는 경우) 갈등 해결을 위한 방안 질문
	부모의 미디어교육 경험	- 자녀가 다니는 학교나 공공기관 등에서 미디어교육을 받은 경험이 있는지 질문 - 부모를 위한 미디어교육이 실시된다면 어떤 교육을 받고 싶는지 질문
	자녀의 양육 방식	- 평소 어떻게 자녀를 대하고 자녀와 소통하는지 질문 (아이들의 이야기를 잘 들어주는지, 아이들과 잘 놀아주는지 등 질문) - 자녀에 대한 부모의 교육관 질문
자녀	미디어이용	- 현재 어떤 미디어를 즐겨 이용하는지 질문 - 해당 미디어를 왜 이용하고 어떤 만족을 얻는지 질문
	미디어의 의미	- 미디어가 없는 세상은 어떤 모습일지 질문 - 미디어가 자신에게 어떤 의미인지 질문
	부모의 미디어이용 중재에 대한 반응	- 부모가 미디어 이용을 통제할 경우 어떤 느낌이 드는지 질문 - 부모가 어떤 식으로 자신의 미디어 이용을 중재하면 좋겠는지 질문
	학교 미디어교육	- 학교에서 어떤 미디어교육을 받았는지 질문 - 향후 학교에서 받고 싶은 미디어교육은 무엇인지 질문

코로나19 상황에 따라 마스크 착용, 거리두기 등 방역지침을 준수하면서 면접을 진행하였다. 면접내용은 참가자 동의하에 녹취되었고 이후 전사하여 분석에 활용되었다.

본 연구의 면접절차를 도식화하면 아래와 같다.



그림 IV-1. 면접 절차

이 밖에 본 연구는 선택사항으로 부모와 자녀가 함께 3일치의 미디어 다이어리를 따로따로 작성하도록 했다. 이 미디어 다이어리는 정보통신정책연구원에서 사용하고 있는 미디어패널조사를 바탕으로 작성되었다(정보통신정책연구원, 2019). 이 다이어리는 하루 동안 자신이 사용한 미디어를 시간대별로 15분 단위로 기록하는 것으로 일상생활에서 어떤 장소에서 어떤 기기를 이용는지 이용자들의 미디어 이용 행태를 한눈에 파악하는 데 활용될 수 있다(이금숙, 박소현, 2018). 또한, 다이어리에 작성한 날의 전반적인 미디어 이용에 대한 느낌이나 소감을 적게 하는 난을 두어 부모와 자녀들이 자신의 미디어 이용에 대해 어떻게 생각하는지 구체적으로 파악할 수 있도록 하였다. 아울러, 부모와 자녀가 구체적으로 어떤 미디어를 어떤 시간대에 사용했는지를 알 수 있도록 하였다. 그 결과 12번 가정의 부모와 자녀를 제외하고 모든 참가자가 미디어 다이어리를 작성해 제출하였다. 작성자들에게는 별도의 수당이 지급되었다.

3) 면접 참여자 배경 정보

주요 내용

- 부모 면접 참여자 중 대다수(19명)가 여성이고 40대가 전체의 75%를 차지하였음.
- 가정의 미디어 환경을 보면, 노트북, PC, 태블릿PC, 인터넷연결망, 텔레비전 모두를 가지고 있다고 응답한 이들이 11명으로 절반을 넘었음.
- 자녀 20명 중 16명이 스마트폰을 가지고 있었으며 3명은 휴대전화가 아예 없는 것으로 나타났고 1명은 피쳐폰을 가지고 있었음.
- 자녀의 대략적인 하루 미디어 이용 시간은 6시간 1명, 5시간 2명, 4시간 1명으로 나타나 4명의 아이들이 꽤 많은 시간을 미디어에 보내고 있었음.

본 연구는 부모 연구 참여자에게 사전 설문을 통해 인구학적 배경, 미디어 환경, 자녀의 미디어 이용 시간 등을 파악하였다. 그 결과 부모 20명 중 19명이 여성이었으며 연령대는 40대가 15명으로 전체의 75%를 차지하였다. 또한 14명의 응답자가 가정주부이고 전체응답자의 절반(10명)이 월 소득 600만 원 이상이었다. 부모 20명 모두 스마트폰을 가지고 있었으며 1명을 제외하고 19명이 서울에 거주하였다. 가정의 미디어 환경을 살펴보면 노트북, PC, 태블릿PC, 인터넷연결망, 텔레비전 모두를 가지고 있다고 응답한 이들이 11명으로 나타나 절반을 넘었다. 특히 인터넷연결망은 응답자 모두가 가지고 있는 것으로 드러났다. 텔레비전의 경우 또한 명을 제외한 모든 사람들이 가지고 있었다.

자녀 성별의 경우 남학생이 9명, 여학생이 11명으로 여학생이 약간 더 많았다. 자녀 학년은 2학년 3명, 3학년 5명, 4학년 3명, 5학년 7명, 6학년 2명이었다. 자녀 20명 중 16명이 스마트폰을 지니고 있었으며 3명은 휴대전화가 아예 없었고 1명은 피쳐폰을 가지고 있었다. 자녀 20명 중 16명은 하루 4시간 미만으로 미디어를 이용하고 있었고, 나머지 4명은 6시간 1명, 5시간 2명, 4시간 1명으로 꽤 많은 시간을 미디어 이용에 쓰고 있었다. 참고로 코로나19로 인한 온라인 학습

시간은 자녀의 미디어 이용 시간에서 제외해 달라고 요청을 했다. 따라서 코로나로 인한 온라인 학습을 포함하면 미디어 이용 시간은 훨씬 늘어날 수 있다.

표 IV-2 부모 배경 정보

연번	성 (연령)	직업 (가구소득)	거주 지역	가정 미디어 환경	휴대 전화 종류	자녀 학년 (성)	자녀 휴대전화 (자녀의 하루 미디어이용시간)
1	여 (40대)	주부 (600만원 이상)	서울시 서초구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	5학년 (남)	피쳐폰 (1시간 30분)
2	남 (40대)	운송업 (200만원- 400만원)	서울시 동작구	-노트북 -태블릿 -인터넷연결망	스마트폰	6학년 (남)	없음 (2시간)
3	여 (40대)	주부 (600만원 이상)	서울시 동작구	-노트북 -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	5학년 (여)	스마트폰 (1시간)
4	여 (40대)	주부 (400만 -600만원)	서울시 동작구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	5학년 (여)	스마트폰 (2시간)
5	여 (40대)	주부 (400만- 600만원)	서울시 강서구	-PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	3학년 (여)	없음 (6시간)
6	여 (40대)	주부 (600만원 이상)	서울시 동작구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	3학년 (여)	스마트폰 (2시간)
7	여	주부	경기도	-노트북	스마트폰	2학년	스마트폰

연번	성 (연령)	직업 (가구소득)	거주 지역	가정 미디어 환경	휴대 전화 종류	자녀 학년 (성)	자녀 휴대전화 (자녀의 하루 미디어이용시간)
	(30대)	(600만원 이상)	파주	-PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전		(남)	(2시간 30분)
8	여 (40대)	주부 (400만원- 600만원)	서울시 구로구	-노트북 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	2학년 (여)	스마트폰 (1시간)
9	여 (30대)	간호사 (600만원 이상)	서울시 양천구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	4학년 (여)	스마트폰 (1시간)
10	여 (40대)	치위생사 (400만원- 600만원)	서울시 양천구	-노트북 -PC -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	4학년 (남)	스마트폰 (1시간 30분)
11	여 (40대)	프리랜서 (600만원 이상)	서울시 양천구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	5학년 (여)	스마트폰 (1시간 30분)
12	여 (40대)	주부 (600만원 이상)	서울시 영등포구	-노트북 -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	6학년 (여)	스마트폰 (4시간)
13	여 (30대)	주부 (400만원- 600만원)	서울시 강서구	-PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	3학년 (남)	스마트폰 (2시간 45분)
14	여 (40대)	주부 (400만원- 600만원)	서울시 서대문구	-PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	3학년 (여)	스마트폰 (2시간 30분- 3시간)

연번	성 (연령)	직업 (가구소득)	거주 지역	가정 미디어 환경	휴대 전화 종류	자녀 학년 (성)	자녀 휴대전화 (자녀의 하루 미디어이용시간)
15	여 (30대)	주부 (400만원- 600만원)	서울시 은평구	-노트북 -PC -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	3학년 (남)	스마트폰 (1시간)
16	여 (30대)	승무원 (600만원 이상)	서울시 동작구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	2학년 (남)	스마트폰 (2시간)
17	여 (40대)	프리랜서 (600만원 이상)	서울시 구로구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	5학년 (남)	없음 (5시간)
18	여 (40대)	주부 (200만원- 400만원)	서울시 서초구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	5학년 (여)	스마트폰 (3시간 30분)
19	여 (40대)	주부 (400만원- 600만원)	서울시 강동구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	5학년 (여)	스마트폰 (3시간 30분)
20	여 (40대)	주부 (600만원 이상)	서울시 구로구	-노트북 -PC -태블릿 -인터넷연결망 -텔레비전	스마트폰	4학년 (남)	스마트폰 (5시간)

2. 부모 면접 결과

주요 내용

- 대체로 남학생들은 게임을 즐기고 여학생들은 동영상을 만들거나 온라인쇼핑, 걸그룹을 좋아하는 경향이 나타났음.
- 부모의 중재 중에는 앱 설정이나 규칙 제정을 통한 제한적 중재가 우세했음. 특히 부모가 별다른 중재를 하지 않는 경우 자녀의 미디어 이용이 많은 것으로 나타나 부모의 역할과 개입이 매우 중요함을 시사해주고 있음.
- 코로나 위기 상황으로 인해 아이들이 학교에 가지 않고 집에서 온라인 수업을 듣는 경우가 많아 아이들의 미디어 이용이 예전보다 훨씬 많아졌다고 호소하는 부모들이 많았음.
- 많은 부모들의 걱정 중 하나는 아이들이 미디어를 장시간 사용할 경우 눈이 나빠지거나 살이 찌는 등 건강상의 문제가 많이 발생한다는 것임. 또한 책을 잘 안 읽게 되는 것도 부모들의 주요 걱정거리였음. 특히 여자아이가 있는 가정의 경우 온라인을 통해 낯선 사람을 만나는 것을 매우 우려스러워 했음.
- 부모들은 아이들이 얼마나 미디어를 이용해야 적절한 것인지, 갈등 상황에서 아이와 어떻게 대화를 해야 하는지, 어떻게 아이 스스로 미디어 이용을 통제할 수 있도록 하는지를 알고 싶어 했음.

1) 자녀의 미디어 이용

(1) 게임과 유튜브에 빠진 아이들

부모들의 면담 내용을 종합해보면 자녀가 게임과 유튜브를 즐겨 이용하고 있다는 것을 알 수 있다. 인터뷰 참여자들은 자녀가 어떤 게임을 이용하고 유튜브를 통해 어떤 콘텐츠를 소비하고 있는지 비교적 잘 설명했다. 게임의 경우 브롤스타즈, 카트라이더, 롤 등이 인기를 끌었고 유튜브는 혼한남매, 급식왕, 무서운 이야기 등이 관심 대상이었다. 특히 유튜브를 통해 게임하는 장면을 시청하는 경우가

많아 인터뷰참여자들이 이 매체를 통해 게임하는 방법과 요령을 습득하고 있었다.

아이가 게임을 많이 한다. 주로 롤 게임을 많이 하고 브롤스타즈, 클래시로얌 등 스마트폰게임을 한다. 게임이 익숙해지니까 오버워치, 롤 등 PC방에서 게임을 한다. 이 때문에 코로나 상황 전에는 일주일에 한번은 PC방에 데리고 갔다. 그곳에서 혹시 나쁜 아이들에게 잘못될까봐 뒤에서 아이가 게임하는 것을 지켜봤다. 코로나가 심각 한 때는 PC방이 문을 닫아서 집에서 노트북으로 게임을 하곤 했다. (부모 2)

학원이나 학교에 갈 때 어디에 있는지 알아야 하기 때문에 그런 용도로 초등학교 2학년 때부터 스마트폰을 사줬다. 아이돌그룹 노래도 듣고 재미있는 영상이나 무서운 이야기 영상이라든지 먹방 등 다양한 부분에서 보는 것 같다. 큰 아이는 게임을 잘 하는데 저희 아이는 잘 못해서 게임을 안 한다. 한 때 틱톡도 한참 했는데 개인정보 유출 뉴스를 듣고 삭제했다. 페이스북이나 인스타그램은 안하고 대신 친구들이나 나와 카톡을 한다. 사진을 찍어 나에게 카톡으로 보낸다. 가족 블로그가 있어서 한 때 많이 사용했지만 지금은 잘 안 쓴다. (부모 3)

초등학교 1학년 때 딸에게 스마트폰을 사줬다. 집에서 먼 거리인 학교를 다녀 스쿨버스를 타야해서 연락할 필요성 때문에 그렇게 했다. 게임, 유튜브를 많이 보고 SNS나 틱톡은 거의 하지 않는다. 게임의 경우 마인크래프트, 피아노어드벤처, 쿠키런 이 기억난다. 초등학교 3학년 때부터 게임에 빠진 것 같다. (부모 4)

내 딸은 평일에는 거의 안 하는데 주말에는 내가 돌봐 주지 못해서 거의 하루 종일 하다가 피곤하다. 어몽어스에 빠져서 거의 남자 애들만큼 게임에 엄청 빠져 있다. 그래서 평일에는 유튜브로 자기가 촬영하는 것에 하루에 1시간 정도 한다고 하면, 주말에는 제가 없으면 게임을 아침부터 저녁까지 하루 종일 하는 것 같다. 할머니집에 가 있으면 내가 제재를 못하고 할머니도 제재를 못하니까 하루 종일 한다고 볼 수 있다. 그런 점에서는 걱정이 많이 된다. 친구들이 유치원 때부터 다 남자애들이라 보니까 학교 갈 때부터 대화가 게임으로 시작해서 게임으로 끝나는 것 같다. (부모 8)

내 아이는 네이버 웹툰을 가장 많이 보고, 유튜브를 보는데 이는 내 계정에 연동되

어 있어서 내가 봤던 걸 본다가나 아니면 자기가 좋아하는 뮤직비디오 같은 것을 검색해서 본다. (부모 12)

내 아이도 1학년 때 사줘서 스마트폰이 있다. 1학년 때부터 카트라이더, 좀비고 이런 걸 자기 누나랑 같이 하기도 하고 친구들끼리도 같이 한다. 유튜브를 통해 게임 설명해 주는 프로그램을 많이 보는 편이며 흔한 남매도 즐겨본다. (부모 15)

남편이 프리랜서라서 집에서 재택근무 중이며, 나는 평일에도 집에 자주 있어 아이 통제를 제가 잘 할 수 있는 상황이다. 내 아이는 배틀 그라운드, 브롤스타즈, 카트라이더 이런 게임을 많이 한다. 유튜브를 통해서는 방울이, 급식왕, 무서운 이야기 등 다섯 가지 채널 정도를 보는 것 같다. 게임은 스마트폰을 통해서 하고, 유튜브는 스마트 TV라든지 태블릿을 이용해서 주로 보는 편이다. 컴퓨터로 영어 수업을 영어책으로 보고 있어서 여러 가지 수단으로 미디어를 접촉하는 것 같다. (부모 16)

내 아이는 스마트폰은 없는 대신 태블릿이랑 컴퓨터 PC를 많이 해서 화장실에 갈 때도 태블릿을 가지고 가서 앉아 있다. 금방 볼 일 보고 나올 수 있는데 10분, 20분 길면 30분까지 있다가 화장실에서 나온다. 아침에 눈 뜨면 일어나서 컴퓨터에 앉아 있다. 게임을 하거나 유튜브를 보거나 아니면 애들이랑 컴퓨터상에서 메시지로 얘기하는데 헤드셋을 끼고 있으니깐 전혀 안 들린다. 점심 먹고 본격적으로 게임하고 학원 갔다 오면 씻고 앉아서 뭔가 틀어놓고 한다. 컴퓨터는 항상 출석 때문에 틀어 놓아야 된다고 해서 많이 부딪쳤는데 코로나 때문에 그냥 뒀다. 시간이 너무 많이 흘러버리고 싸우기도 했는데 많이 심각하다. (부모 17)

내 아이는 딸이라 그런지 게임을 많이 하는 것 같지는 않고, 하는 것은 카트라이더 뿐이다. 아이가 걸그룹 댄스에 관심이 많아서 유튜브를 많이 찾아본다. 그걸 보면서 연습 많이 하고 요즘엔 SNS 인스타그램에 관심이 있어서 눈을 떴다. 여자 애들은 틱톡을 많이 해서 얼마 전에 삭제하였다. (부모 18)

흥미로운 점은 자녀가 스마트폰이 없어도 과도하게 미디어를 이용한다는 사실

이다. 부모 5 가정의 경우가 대표적인데 이 학생은 주로 태블릿 PC를 이용하고 있고 하루 6시간 정도 미디어를 이용한다고 한다. 부모 17 가정의 경우도 자녀가 스마트폰은 없지만 하루 5시간 정도 미디어를 이용할 정도다.

(2) 성별에 따른 차이: 여학생이 영상 만들기에 보다 적극적임

대체로 성별에 따른 미디어 이용의 차이도 나타났다. 남학생들은 주로 게임에 몰두한 반면 여학생들은 영상을 찍거나 만들어서 올리는 것을 좋아했다. 또한 어떤 여학생들은 쇼핑을 즐기거나 걸그룹을 좋아하기도 했다.

여자아이여서인지 사진을 찍어 재미있는 영상을 만드는 것을 좋아하고 자기가 직접 화장 하는 장면을 촬영하여 편집하기도 한다. 자기 일상을 촬영하여 긴 영상을 짧은 형태로 편집하고 웃긴 자막을 넣는 것을 좋아한다. 또한, 화장하는 방법을 유튜브를 통해 보기도 했다. 유튜브 계정이 있긴 하지만 자신이 찍고 편집한 영상을 올리지는 않는다. (부모 3)

예전에는 핸드폰으로 통화를 했다면 지금은 슬라임 만지는 걸 좋아해서 혼자 슬라임 만드는 걸 촬영하거나 피아노 치는 장면을 촬영한다든지 해서 유튜브에 올리기도 한다. 남들이 봐 줬으면 하는데 자기만족으로 올리는 것 같다. (부모 6)

여자 아이들은 종이 구판 만드는 영상이나 슬라임 만드는 영상을 주로 보는 것 같다. (부모 9)

틱톡이 작년에 한참 유행했을 때 자기가 찍어서 영상 올리는 걸 했었고, 지금은 잘 안 하는 것 같다. 제가 인스타그램이나 그런 건 못하게 하기 때문에 SNS는 별로 안 한다. (부모 12)

거의 미디어에 빠져 있고 TV도 재미없어 한다. 그래서인지 인스타그램, 틱톡, 유튜브

는 기본이다. 자기 얼굴을 화사하게 하는 어플이 있어서 그걸로 엄청 찍어대고 갖고 싶은 티셔츠를 샀다 그러면 그걸 유튜브에 올리면 사람들이 반응을 해 준다. 이제는 동영상 편집하는 것을 저보다 더 잘 안다. (부모 19)

초5 자녀를 둔 부모 11의 경우도 딸이 유튜브를 보면서 슬라임 만들기과 종이접기를 즐긴다고 말했다. 딸은 쇼핑도 좋아한다고 한다. 주로 쿠팡에서 자기가 사고 싶은 걸 캡처해서 보내준다거나 링크를 해서 보내주기도 하고 엄마가 필요한 살림살이를 캡처해서 보내주기도 한다는 것이다.

이처럼 여학생들이 주로 동영상을 촬영하는 것을 좋아했지만 유튜브에 동영상 올리는 것을 좋아하는 남자학생도 있었다. 초4 남학생을 둔 부모 20은 아래와 같이 자녀의 현재 상황을 설명하였다.

아이가 게임도 많이 하고, 유튜브도 많이 하고 틱톡도 굉장히 재미있어 했다. 요즘은 유튜브 계정을 만들어서 동영상 찍어서 올리는데 구독자 수가 늘어나지는 않지만 그런 것에 매력을 느낀다. 요즘 게임도 많이 하기는 하지만 유튜브에 눈을 떠서 강아지 일상 생활을 찍어서 업데이트 하고 모르는 사람이 보고 '좋아요' 누르면 거기에 자부심을 느끼는 것 같다. 그나마 게임보다 유튜브가 나은 것 같다. 게임은 폭력적인 것도 많고 총싸움하고 죽이는 걸 좋아하니까 잔인한 것 같기도 하고, 가상이기는 하지만 어쩔 때는 욕도 튀어나오는 것 같고 난폭해지는 것 같아서 걱정이 된다. (부모 20)

한 여학생은 걸그룹에 관심이 많았다. 초5 딸을 둔 부모 18은 딸이 걸그룹 댄스에 관심이 많아 유튜브를 찾아보면서 연습을 많이 한다고 말했다. 틱톡도 많이 했는데 정보유출 사건이 공론화된 이후 이를 삭제했다고 한다.

(3) 코로나 상황으로 미디어 의존 심화

2020년 한해는 코로나 상황으로 인해 학생들이 학교에 가지 않고 집에서 온라

인 수업을 듣는 경우가 많았다. 그래서인지 자녀의 미디어 이용이 예전보다 훨씬 많아졌다고 호소하는 부모들이 많았다.

최근에는 게임보다는 유튜브를 조금씩 한다. 코로나 이후 온라인 수업을 할 때 거실에 있는 컴퓨터 앞에서 온라인 강의 들으면서 쉬는 시간에 유튜브를 하는 것을 봤다. 요즘 유행하는 사람들 유튜브를 보는데 자세한 건 잘 모르겠다. 최근 몇 달간은 코로나 상황이 악화되면서 학원도 못가서 집에서 실시간 줌으로 학습하다보니 유튜브를 보는 것이 더 심해진 것 같다. (부모 1)

그전에는 아이가 게임을 안 했는데, 아무래도 집에 있는 시간이 길어지고 학원도 못 가게 되니까 할 게 없다. 어쩔 수 없다는 생각을 하기는 하는데 안타까운 생각은 든다. 전에는 학원가기도 바쁘고 학교 끝나고 바로 학원 갔다가 집에 오면 게임을 할 수 있는 시간이 고작 한 두 시간이었다. 그런데 이제는 학원도 빠지는 경우가 많고 집에서 하루 종일 할 게 없어서 어쩔 수 없게 되는 것 같다. (부모 5)

아무래도 코로나 상황이 발생하고 시간이 많으니까 하루 다해서 3시간 정도 미디어를 이용하는 것 같다. (부모 4)

아이가 살도 너무 많이 찌고 제발 학교에 좀 갔으면 좋겠다. 지금도 가면 오후 1시에 온다. 일주일에 세 번 가는데 끝나고 오면 그때부터 또 게임을 한다. 게임 하는 건 좋은데 건강만 안 나빠졌으면 좋겠다. 눈도 너무 많이 나빠져서 도수를 더 이상 내릴 수도 없는데 아이는 전혀 이런 부분에 관한 생각을 안 하는 것 같다. (부모 17)

코로나 이후로는 살이 찌 청소년 사춘기가 오니까 내분비내과를 갔더니 운동을 1시간씩 매일 시켜라, 간식을 줄여라 하는 미션을 받았다. (부모 19)

코로나 때문에 애들이 집에 있는 시간이 많아지고 규칙적인 생활을 안 하다 보니까 더 많이 미디어에 노출되는 것 같다. 하루 빨리 학교가 정상화되는 게 제일 급선무인 것 같고, 학교가 정상화되면 그것에 맞게끔 학원에 간다든지 운동을 한다든지 체계적으로 진행될 수 있다. 학원을 보내야만 그 시간만큼은 핸드폰을 안 하게 된다. 코로나 상황이 발생하기 전에는 저희 아이는 동네에 또래들이 많아서 엄마들끼리 마음이 통하

니까 핸드폰 못 보게끔 하려면 밖에 나가자 해서 딱지치기도 하고 술래잡기도 했는데
지금 시국이 이러니까 그것도 못한다. (부모 20)

(4) 부모의 걱정스런 시선

부모들은 자녀가 미디어를 이용하는 것을 보고 걱정스럽거나 우려스럽다는 반응을 많이 보였다. 특히 여학생이 있는 가정의 경우 온라인을 통해 낯선 사람을 만나는 것을 매우 경계하였다. 많은 부모들의 걱정 중 하나는 자녀가 미디어를 장시간 사용할 경우 눈이 나빠지거나 살이 찌는 등 건강상의 문제가 많이 발생한다는 것이다. 또한 책을 잘 안 읽게 되는 것도 부모들의 주요 걱정거리였다. 게임 때문에 동생을 때리는 모습을 걱정하는 부모도 있었다.

예전에는 책도 많이 읽고 레고 조립하는 것을 좋아했는데 최근에는 책을 잘 안 읽는다. 아이 생각이 온통 게임과 유튜브로 차 있는 것 같다. 정말 심각하다.
(부모 1)

아이가 게임 때문에 거짓말하고 게임 때문에 동생들 때리고 이런 모습들이 걱정스럽다. 특히 게임을 스스로 통제할 수 없다는 게 문제다. 부모 입장에서 아이가 게임을 안 하거나 스스로 통제했으면 좋겠다. (부모 2)

걱정스런 부분이 아이가 혹시 음란물을 접하거나 낯선 사람을 만나는 것이다. 여자아이다보니 요즘 뉴스에 자주 나왔던 N번방 사건도 있고 해서 신경을 쓴다.
(부모 3)

아이의 미디어 이용에 대해 부정적이지는 않았었는데 너무 빠져 있으니까 부정적으로 자꾸 바뀌었다. 게임 쪽으로 얘기를 하니깐 시간이 지나도 나와 대화도 안 되는 것 같다. (부모 8)

걱정스럽다. 왜냐하면 나도 마찬가지로 하나에 집중하면 건드리면 짜증내는 게 보통 엄청난 몰입 상태인 것 같다. 그런 것들도 그렇고 너무 몰입해서 시간을 통제하지

않으면 하루 종일 그것만 하겠구나 하는 그런 생각이 든다. 그만큼 책 읽는 시간이 줄어들기 때문에 언어나 이런 부분의 질이 떨어진다고 생각한다. 막내라서 더 그럴 수도 있는데 큰 애들보다 막내가 책 읽는 게 더 적은 것 같다. (부모 11)

초등학생이라 책을 많이 읽었으면 좋겠는데 스마트폰에 맛을 들이면 화면도 빨리빨리 바뀌고 자극적이라서 책을 잘 안 보는 것 같아서 걱정스럽다. (부모 15)

한번 게임을 하면 계속하니까 그것이 마음에 걸린다. 게임을 하면 다른 일에도 집중 못하고 게임을 빨리 하고 싶어서 수학 문제 푸는 것도 대충 대충하는 것 같다. (부모 17)

너무 미디어에 지나치게 집중을 하면 공부에 흥미를 잃을까 봐 걱정이 된다. 또 성인콘텐츠에 노출될까봐 염려된다. 내 아이는 초등학교 입학할 때 연락이 되어야 해서 폴더폰을 사용했다. 그러다가 내 핸드폰이 고장 나서 잠깐 빌렸는데 너무 화면이 작고 사진이나 문자가 너무 작으니까 내가 불편해서 4학년 때 스마트폰을 사줬다. 그러다 보니까 자동적으로 유튜브도 하게 되고 게임도 하게 되었다. 스마트폰은 중독성이 있다. (부모 18)

초등학교 3학년 때 처음 핸드폰을 갖고 싶다고 해서 사줬는데 전과 후의 다른 점은 독서를 줄인다는 것이다. 스마트폰에 빠지기 시작하면서 독서를 줄이고 책에 대한 관심이 떨어지면서 사고 싶은 책도 줄고 읽고 싶은 책도 줄었다. (부모 19)

폭력적인 게임을 좋아해 약간 우려된다. 아이가 난폭해지는 것 같아 걱정이 된다. (부모 20)

초6 딸을 둔 부모 12의 경우 인스타그램을 하면 모르는 사람과의 접촉이 많아질 우려가 있고 딸의 사생활이 노출될 가능성이 커 자녀가 이용하는 걸 원하지 않는다고 강조했다. 사생활 노출로 인한 범죄 우려 때문에 자녀의 계정만 있고 이를 이용하지 못하게 하고 있는 것이다.

2) 부모의 중재 방식

(1) 제한적 중재의 우세

부모가 가정에서 어떻게 자녀의 미디어 이용을 중재하는지 그 특징을 <표 IV-3>으로 만들어 정리하였다. 아래 표에서도 나타나듯이, 제한적 중재가 우세를 보였다. 특히 앱을 사용하여 자녀의 미디어 이용 시간을 통제하는 경우가 많았다. 또한, 하루에 정해진 시간동안만 이용하도록 규칙을 정해서 실천하는 경우도 자주 있었다. 대개 인터뷰참여자들은 약속으로 정한 시간을 끝낸 이후 부모의 허락을 받아 정해진 시간보다 좀 더 많이 이용하는 경향이 있었다. 이러한 제한적 중재와 더불어 적극적 중재도 함께 실시되는 경우가 많았다. 하지만 대부분 미디어의 긍정적 기능보다는 부정적 기능을 이야기하는 경우가 빈번하였다.

표 IV-3 부모의 중재 방식

구분	중재유형	중재내용
부모 1	제한적 중재	- 금, 토, 일요일 하루 1시간 30분 게임하는 걸로 약속을 정함. 앱을 깔아서 시간이 지나면 자동으로 꺼지게 만들.
	적극적 중재	- 미디어의 좋은 점은 이야기 안 하고 안 좋은 점만 이야기 함. (게임은 많이 하면 중독되고 공부에 대한 집중력이 떨어질 수 있으며 공부할 시간이 줄어들고 자세도 안 좋아진다고 이야기함.)
부모 2	제한적 중재	- 게임에 관한 규칙을 정해 왔지만 시행착오를 겪음. - 코로나 이후에는 시간제한 프로그램을 활용하여 하루 6시간만 사용할 수 있도록 함. - 저녁 9시 이후 게임을 금지하는 규칙을 정함.
	적극적 중재	- 유튜브나 게임 영상을 많이 보게 되면 욕을 배우게 되고 계속 그 영상을 보게 돼 있어 어느 정도 거리를 뒀야 한다고 이야기 함.
부모 3	제한적 중재	- 집에서 하루에 한 시간 스마트폰을 사용하도록 함. (아이가 비교적 잘 지킴.)
	적극적 중재	- 아이가 유튜브를 보고 터무니없는 이야기를 할 때가 있는데 이런 경우 모든 이야기가 다 진실이 아닐 수 있고 거짓정보가 사실인

구분	중재유형	중재내용
		것처럼 나올 수 있으니 유념해서 보라고 이야기 함. 또한 유튜브의 경우 비슷한 성격의 콘텐츠가 계속 추천될 수 있으니 유의하라고 주의를 주기도 함.
부모 4	제한적 중재	- 하루에 한 시간 스마트폰을 사용하기로 약속함. - 저녁 10시 이후 사용하면 제재함. (유튜브는 미성년자 연령제한을 설정해 뒀음. 아이의 스마트폰에 어플 이용시간을 측정하는 것을 깔아놔 아이가 유튜브 등을 얼마나 이용하는지 알게 했음. 상담 받을 때 상담선생님이 어플을 안내해 줘서 알게 됐음.)
	적극적 중재	- 너무 많이 보면 눈이 나빠지고 유튜브에 있는 내용은 걸러진 게 아니어서 너의 나이에 맞지도 않고 좋은 내용만 있는 것은 아니라고 말함.
	공동이용	- 좋아하고 신기한 영상이 있으면 아이와 같이 봄. 어쩌다 한번 남편이 같이 게임을 하면서 같이 놀아줌.
부모 5	방치함	- 낮에는 12시나 1시까지 수업하고 밥 먹고 학원 갔다 오면 2시 정도 되는데 그때부터 시작해서 저녁 먹기 전까지는 미디어 이용을 풀어줌. 솔직히 아이와 싸우기 싫음. 맨날 돌아다니면서 체크할 수는 없는 노릇임.
부모 6	제한적 중재	- 학교나 학원 숙제를 끝날 때까지는 미디어 이용을 못 하게 함.
부모 7	제한적 중재	- 숙제를 끝내지 않으면 못하게 하고 책을 읽어야 하게 해주는 규칙이 있음.
부모 8	제한적 중재	- 아이가 얼마나 핸드폰을 사용하는지를 알기 위해 어플을 깔아놓고 차단함. (하지만 주말의 경우 부부가 일을 나가기 때문에 할머니한테 아이를 맡겨 통제하기가 쉽지 않음.)
부모 9	제한적 중재	- 주중에는 저녁 먹고 30분에서 1시간 정도 하도록 하고 주말에는 할 일 끝나면 1시간 정도 편하게 쓰게 해줌. (아이가 틱톡하는 것이 탐탁지 않았는데 또래 집단에서 하는데 안 하면 소외가 되니까 못 하게 할 수 없어서 회의를 통해 결정하였음.)
	적극적 중재	- 신문에서 모르는 단어 검색하는 것과 영어 공부할 때 번역기 쓰는 것은 좋은 점이니까 활용하라고 함. - 유튜브에서 안 좋은 영상이라고 뜨는 게 자극적이어서, 그런 것은 보지 말라고 얘기를 함.
부모 10	제한적 중재	- 패밀리 링크를 사용하여 게임을 1시간 30분으로 설정해 놓음.
부모 11	제한적 중재	- 앱을 사용하여 하루에 2시간 사용하도록 제한함.

구분	중재유형	중재내용
	적극적 중재	- 미디어의 순기능이나 역기능에 대해서도 얘기를 자주 함. (올 초에 가장 화제가 됐던 N번방 사건에 대해서 제가 하는 일이 시사 파트라서 그런 걸 밥 먹으면서 애들과 얘기를 함. 카톡은 친구랑 어떤 얘기를 해도 비방하지 말라고 하며, 남의 얘기를 들어라 그 정도까지 얘기하고 SNS에서는 활동하지 않을 것을 얘기함.)
	공동이용	- 카톡으로 대화하고 예쁜 사진이 있으면 찍어 보내줌. - 페이스북을 보면 재미있는 글이나 감동스런 영상이 많아 아이들과 밥 먹을 때 공유하기도 함.
부모 12	제한적 중재	- 앱을 설정하여 아이의 미디어 이용을 감시함. (통화 목록부터 시작해서 카톡방 다 확인함.) - 저녁 9시 이후에는 핸드폰 사용을 금지함. - 네이버나 유튜브 검색어 지우지 않기
	적극적 중재	- 아이가 모르는 사람과의 단톡방에 들어가지 않도록 지속적으로 주의시킴. (예전에 아이가 초기에 모르는 사람과의 단톡방을 이용했는데 되게 무서워 한 적이 있었음. PD 수첩을 보면 SNS를 통해 모르는 사람에게 협박당하는 이야기가 나오는데 이러한 사실을 아이에게 알려주고 SNS의 역기능에 대해 많은 설명을 함.)
부모 13	제한적 중재	- 알람을 맞춰 놓고 게임 시간을 통제함. - 저녁 10시 이후 미디어 이용을 금지함.
	적극적 중재	- 미디어의 순기능에 대해서는 한 번도 얘기한 적이 없고, 역기능에 대해서는 시력 나빠지니까 그만 보라는 식으로 안 좋은 점만 얘기를 함.
부모 14	제한적 중재	- 게임은 무조건 30분 제한을 두고 알람을 맞춰 놓고 통제함.
	적극적 중재	- 미디어의 나쁜 점을 이야기함. (아이에게 네가 올린 사진을 누군가가 보고 다 똑같은 생각을 하는 건 아니며 시비 거는 사람도 있다는 식으로 이야기함.)
부모 15	제한적 중재	- 유료 앱을 이용하여 하루 20분~30분 허용함.
	적극적 중재	- 미디어의 장단점 설명 (월 찾아볼 때 네이버에 검색해 보라고 이야기하고 많이 사용하면 눈이 안 좋아지거나 자세가 나빠진다는 이야기를 함.)
부모 16	제한적 중재	- 자녀보호차단 앱을 사용하여 안 좋은 콘텐츠가 있으면 이용을 못하게 함.
	적극적 중재	- 미디어의 장단점을 설명함.

구분	중재유형	중재내용
		(아이가 역사를 좋아해 유튜브로 역사를 잘 보는 편이어서 이런 것은 적극 권장함. 또한 오래 이용하면 시력이 나빠지거나 운동 시간이 줄어 건강에 안 좋다는 이야기를 함.)
	공동이용	- 포켓몬볼 게임을 가족 다 같이 이용한 적이 있음. - 한국을 빛낸 100인의 인물에 대해 유튜브를 통해 같이 검색하고 책을 같이 찾아봄.
부모 17	아이자율에 맡김	- 아이 자율에 맡김. (처음에는 PC에 3시간 이용 제한을 설정해 놓고 이 시간이 지나면 인터넷도 안 되고 컴퓨터도 꺼지게 하는 걸 꾀아봤는데 코로나 상황 이후에는 계속 이것 때문에 온라인 수업이 안 되고 해서 지금은 해제한 상태임.)
부모 18	제한적 중재	- 패밀리 링크를 사용하여 저녁 9시 이후부터 다음날 오전 11시까지 미디어 이용을 못하도록 함. (최근에는 좀 수업 때문에 핸드폰으로 수업받을 때는 풀어줌.)
부모 19	아이 자율에 맡김	- 특별히 통제하지 않고 아이 스스로의 자율에 맡김. (작년에 남편이 패밀리링크를 설치했다가 난리가 나서 현재는 시스템적으로 통제하고 있지 않음.)
	적극적 중재	- 부작용에 대해서 이야기를 많이 함. (온라인상에서 범법자도 만날 수 있고 미디어를 많이 이용하면 눈이 안 좋아지거나 살이 많이 찐다고 설명.)
부모 20	제한적 중재	- 할 일을 다 하면 30분 연장해주는 식으로 함.
	적극적 중재	- 시력이 안 좋아진다는 점을 강조함. (형이 휴대폰을 많이 해서 시력이 마이너스인데 형 이야기를 하면서 안경 쓰면 불편한 점을 나열해주면서 이해시킴. 스마트폰을 많이 하면 뇌가 제대로 숨을 못 쉰다고도 이야기함.)

(2) 부모가 방치한 경우 자녀의 미디어 이용 증가

다른 중재 방식에 비해 자녀의 미디어 이용을 방치하거나 자율에 맡기는 경우 자녀의 미디어 이용 시간은 다른 사람보다 꽤 높았다. 부모 5의 경우 자녀의 미디어 이용 시간이 하루 6시간 정도 된다고 답했고 부모 17의 경우에도 자녀의 미디어 이용 시간은 5시간에 이를 정도로 꽤 높았다. 부모 19의 경우에도 자녀의 미디어

이용 시간이 3시간 30분이라고 답해 비교적 높은 미디어 의존도를 나타냈다. 이러한 사실은 부모의 적절한 개입과 통제가 자녀의 미디어 이용을 줄이는 데 꽤 중요하다는 것을 암시해주고 있다.

(3) 규칙의 일관성, 다양한 중재 방식 중요

부모 2의 사례는 규칙을 꾸준히 지키는 것이 얼마나 어려운지를 잘 보여주고 있다.

그동안 게임에 관한 많은 규칙을 정해 시행착오를 겪었다. 처음에는 게임시간을 20분, 30분 짧게 정했는데 아이가 1시간 이상 하는 경우가 많았다. 이후 학원이나 학교 숙제를 했을 경우 게임시간을 더 주는 식으로 규칙을 바꿨다. 하지만, 날름으로 숙제를 하는 등 문제가 많았다. 돌이켜 보건대, 게임할 때의 규칙을 잘 운영하지 못한 것 같다. 처음엔 게임을 규제하기 위한 기준들이 강했는데 지금은 느슨해졌다. 교회에서 예배하고 아침에 일찍 일어나거나 약간의 학습만 하면 게임 시간을 주고 있다. 하지만 이것도 잘 안 지키면서 게임을 하겠다고 해서 골치가 아프다. (부모 2)

부모 2의 사례는 규칙을 자주 바꾸기보다는 신중하게 규칙을 정하고 이를 일관성 있게 유지하는 것이 중요함을 시사한다.

위에서 살펴본 것과 같이, 앱을 이용하는 자녀의 미디어 이용을 통제하는 사례가 다수였지만, 부모 3과 같이 몰라서 설치를 하지 않은 경우도 있었다. 반면, 부모 4의 경우는 상담을 받을 때 상담사가 알려줘 앱을 설치한 경우여서 상담을 받는 것이 자녀의 미디어이용을 실제로 통제할 수 있는 정보를 구하는 통로가 될 수 있음을 보여준다.

여러 사례 중 부모 16의 경우 다양한 중재 방식을 사용하여 자녀 스스로 미디어 이용을 통제할 수 있도록 해 준다는 점에서 비교적 중재가 잘 이루어진 사례라고 볼 수 있다. 즉 다양한 중재방식을 사용하면서 자녀 스스로 미디어이용을 통제할

수 있도록 해 주고 있다. 특히 통제 중심의 다른 가정과 달리 자녀에게 미디어를 긍정적으로 활용하는 경험을 제공해 주는 적극적 중재 방식은 주목할 만하다. 즉 미디어의 부정적 기능을 이야기하는 것도 좋지만 미디어가 갖는 장점도 적극적으로 자녀에게 이야기를 해서 긍정적인 방향으로 미디어를 이용하도록 하는 것이 좋다. 〈포켓몬볼〉 게임을 이용할 때는 가족이 다 함께 걸어 다니면서 포켓몬을 잡다 보니까 같이 운동도 하면서 자녀의 관심사를 비롯하여 대화를 나눌 수 있는 시간이 되었다고 한다.

3) 미디어 이용을 둘러싼 부모와의 갈등

(1) 부모는 이용시간을 제한하고 자녀는 더 하려고 함

많은 부모들이 자녀가 스마트폰이나 다른 미디어를 이용하는 것과 관련하여 갈등 경험을 호소하였다. 대부분 자녀들이 정해진 시간을 초과해 이용하거나 부모가 하지 말라고 이야기해도 계속 휴대전화를 붙잡고 있는 경우가 많아 갈등이 초래되었다. 스마트폰이 없는 학생의 경우 스마트폰을 사달라고 조르는 경우도 있었다.

조금 덜하긴 하지만 게임을 하게 해달라고 아이가 조르니까 갈등이 많다. 또한, 스마트폰 사달라고 자꾸 조르니까 힘들다. 고등학생인 딸아이가 스마트폰 사용을 조절 못 하는 것을 직접 겪어 보고 주위에서도 남자아이는 스마트폰 사주면 안 된다고 해서 현재까지 버티고 있는 상황이다. (부모 1)

두 달 전쯤에 게임을 하면서 동생을 때리는 모습을 보고 집에 있는 와이파이를 한 달 정도 떼어간 적이 있다. 당시 아이가 괴로워하고 상실감이 컸던 것 같다. (부모 2)

몇 년 전에 하지 말라고 했는데 애가 핸드폰을 하고 있어 화를 낸 적이 있었다. 미안하다고 말하면서 계속 하는 모습을 보고 화가나 당시 먹살을 잡고 핸드폰을 던지고 한 적이 있었다. 지금은 그렇게 심하게 하지 않는다. “그만해”라고 이야기하면 싫고 짜증은 나는 것 같지만 내 말을 듣는 편이다. (부모 4)

게임 시간을 자기 친구와 비교를 하면서 아이가 시간을 더 달라고 해서 항상 시간 때문에 싸운다. 게임 시간을 더 달라고 해서 미로 찾기를 완성하면 5분을 더 주겠다고 했더니 집중해서 한 적도 있다. 또한 보상 차원에서 학습지를 몇 페이지까지 더하면 게임 시간을 더 준 적도 있다. 이러한 방식으로 게임 시간에 대해서 계속 요구를 하면 아이의 미디어 이용 시간이 계속 늘게 되는 것 같다. (부모 13)

알람을 맞춰 30분간 게임을 하도록 하는데 알람이 울려도 아이가 게임을 멈출 생각을 안 한다. 이런 경우 사소한 갈등이 일어난다. (부모 14)

처음에는 게임을 오래하는 것 때문에 갈등이 많이 심했다. 하지만 아이가 요즘은 힘들어서 새벽까지 못한다. (부모 17)

작년 이맘때 좀 패밀리링크를 깔았다는 것도 모르고 있었는데 어느 날 갑자기 아이의 스마트폰이 멈춰 핸드폰이 고장났나 했는데 아빠가 제한 시간을 걸어 놓은 걸 뒤늦게 알았다. 아이가 울고 그래서 풀어주고 그랬는데 자기가 컨트롤할 수 있는데 왜 통제하느냐 이런 식으로 나왔다. (부모 19)

갈등은 항상 있다. 나는 어쨌든 중재하려는 사람이고 애들은 하려고 하는 게 있다. 나도 조건을 걸어서 네가 할 일 다 했으면 허락받고 1시간이든 2시간이든 하라고 한다. 그러면 아이도 지킨다. (부모 20)

(2) 게임 아이템 구매를 둘러싼 갈등

게임을 많이 하는 가정에서는 게임 아이템 구매를 둘러싼 갈등이 일어났다. 부모 16은 게임머니 때문에 나타나는 갈등을 다음과 같이 언급하였다.

내 아이가 이용하는 게임은 주로 아이템이 중요한 게임이라서 현실과 관련하여 갈등이 많이 나타나는 것 같다. 오늘도 인터뷰 답례품으로 받은 도서상품권으로 현실을 하겠다고 해서 네가 번 돈이라 쓰라며 타협을 하긴 했는데 게임 아이템과 관련하여 갈등이 많이 나타난다. 나는 게임 아이템을 많이 사주는 편은 아니지만 이모들이 생일 때 5만 원짜리 두 개를 사준 적도 있다. (부모 16)

부모 13 또한 자녀가 몰래 게임 아이템을 구매해 혼을 낸 적이 있었다고 말했다.

몇 달 전에 아이가 몰래 55,000원 현질을 해서 완전히 폭발했다. 자기 친구는 10만 원어치를 현질을 했다 그래서 그게 말이 되냐? 그 부모가 잘못된 것이다 그랬는데 가격대별로 종류가 많아 싼 걸로 5,900원을 한 번 해 줬는데 그 카드 정보가 태블릿에 있었고 설마 태블릿을 찾아서 하겠느냐 했는데 몰래 55,000원 현질을 했다. 그래서 그날 완전히 폭발해서 태블릿을 없앨까 했는데 아이 관계에 있어서 내가 너무 단속을 하면 아이가 사회성도 떨어질 것 같고 친구도 만나야 하고 게임 관련해서 얘기도 많이 할 텐데 그날 크게 혼낸 이후로 카드 결제 다 끊어버려서 그 이후는 현질은 안했다. (부모 13)

(3) 부모의 과도한 미디어이용에 대한 자녀의 반발

초등학생들은 부모로부터 많은 영향을 받고 자라난다. 하지만 미디어환경이 급속히 발전하고 있는 근래 들어 부모가 미디어에 빠져서 자녀가 이에 반발하는 경우가 많다. 따라서 자녀의 입장에서는 부모도 휴대전화를 하는데 나는 왜 안 되느냐는 식의 반응이 나올 수밖에 없다.

아이들 보는 앞에서 핸드폰으로 쇼핑 등을 한다. 그러면 아이들이 엄마 아빠도 다 핸드폰 보는데 우리는 못하게 하냐고 따지기도 한다. 식당 가서도 남편과 내가 각자 핸드폰을 보는 경우가 있다. 어느 날 그러지 말자고 서로 약속하고 아이들과 많은 이야기를 나눈 적이 있다. 하지만, 잘 지키기가 힘든 것 같다. (부모 3)

나는 검색을 하거나 통화하기 위해 스마트폰을 사용하는데 통화를 오래 하면 그것 때문에 전화 좀 그만했으면 좋겠다고 아이가 나한테 수다를 많이 떨었다. 그런 것 외에는 엄마는 왜 핸드폰을 더 쓰느냐 이런 얘기는 안 한다. (부모 6)

밤에 자려고 누워서 카톡을 보면 “엄마가 밤에 잠잠하면 그렇게 하면 안 된다고 하지 않았나요?”라며 이야기를 한다. 우리는 두고 자는데 엄마도 두고 자라고 하면 그렇게 하겠다고 대답해 놓고 애들이 잠들면 다시 카톡을 확인한다. (부모 9)

나도 핸드폰을 많이 쓰는 편이다. 예전에는 게임을 하다가 현질을 한 적이 있는데 아이가 그걸 알게 된 적도 있다. 어떤 때는 언니가 인터넷으로 옷을 사니까 본인도 사고 싶어했다. 인터넷에서 옷 사는 게 받아보면 버리는 옷이 태반이다. 그래서 인터넷으로 사면 좋은 것도 있기는 하지만 돈을 버리게 된다고 했더니 “엄마도 쇼핑하잖아요?”라고 말해서 엄마는 규격화된 생활용품을 산다, 함부로 돈을 쓰면 안 된다고 아이한테 알려줬다. 쇼핑몰에서 아이가 옷을 사달라고 해서 조금 갈등이 있고 큰 갈등은 없는 것 같다. (부모 12)

나는 자주 핸드폰을 쓰는 편인데 엄마는 하루 종일 핸드폰 보면서 나는 왜 못하게 하느냐고 한다. 그러면 엄마는 은행 일 보고, 뉴스 보고 있고, 정보 보고 있다고 이야기한다. (부모 14)

나 같은 경우는 카톡을 많이 하고 유튜브는 많이 하지 않는다. 게임에 빠지는 게 싫어서 그건 안 하는 편이고 대신에 아이들 눈치는 본다. 내가 오랫동안 카톡을 하면 1시간 이상 갈 때가 있는데 그러면 아이들이 눈치를 준다. 엄마는 하면서 우리는 왜 안 되냐고 하면 찾아볼 게 있다고 핑계를 대기 시작한다. TV를 보려고 하면 애들이 같이 보려고 하니깐 TV 보는 것도 눈치 보이고 애들 눈치를 많이 보는 편이다. (부모 18)

4) 부모의 미디어교육 경험

부모 1, 2, 3, 4의 경우 인터넷중독예방상담센터에서 섭외를 받았기 때문에 센터에서 상담을 받거나 센터가 운영하는 프로그램에 참여한 가정들이다. 나머지 부모들의 경우 미디어교육을 받은 경험이 거의 없다고 이야기하는 사람들이 많았다.

특히 코로나 상황으로 인해 부모를 위한 미디어교육이 원활히 진행되지 않았다.

요새 코로나 때문에 줌을 통한 화상 부모 교육이 알림장으로 많이 오지만 한 번도 들어가 본 적이 없다. 나는 미디어교육 자체를 별로 선호하지 않아서 차라리 준비물 형식으로 만들기 수업을 학교에서 봉투식으로 보내주면 아이와 만들 수 있는 것이 좋다. 미디어교육을 유튜브에 치면 너무 많은 방대한 자료가 있기 때문에 굳이 학교에서 필수적으로 보지 않아도 될 것들은 굳이 보지 않는다. (부모 13)

알림은 왔는데 코로나 때문에 사람 많은 곳에 가기 싫어서 못 갔다. 아이 어릴 때는 들었다. 학교에서 연수도 하고 아이들 미디어 중독에 대해서 강사들이 와서 얘기도 해 주었는데 코로나 이후에는 한 번도 안 갔다. 그때는 피부로 다가오지 않았다. 내 아이가 중독이 아니고 내 아이가 심한 게 아니어서 그런가 보다 했는데 막상 시국이 이렇게 되고 이 상황이 되니까 그때 했던 말들이 떠오른다. 그러면서 나도 모르게 중독이 되고 나도 모르게 이렇게 되는구나. 마약이 무섭다고 하지만 뭐가 다를까? 그런 생각이 든다. (부모 17)

교육에 참여해 본 적이 없으며 공공기관이나 센터 주관의 교육에도 참여한 적이 없다. 육아에 대한 교육을 한 번 들은 적이 있는데 너무 이론적이어서 현실과 맞지 않는다는 생각이 들기 때문에 이론 교육을 한다고 하면 잘 참여를 안했다. (부모 18)

나도 학교에서도 계속 알림이 뜨고 미디어교육을 받으라고 하는데 형식적이지 않을까 해서 받아본 적은 없다. 해 봤자 이론적이지 않을까 그런 생각이 들고 교육으로 해결될 것 같지는 않다. 개인의 의지 문제이기도 한 것 같고, 환경을 변화시켜줘야 될 것 같기도 하고. 놀이나 공간이 있어서 자유롭게 아이들이 무료로 이용할 수 있는 넓은 공간이 있었으면 좋겠다. (부모 19)

5) 부모들이 원하는 미디어교육

비록 미디어교육을 받은 적이 없다고 말하는 부모들이 많았지만 면접 참여자 다수는 다양한 미디어교육을 받고 싶어 했다. 특히 자녀가 얼마나 미디어를 이용해

야 적절한지, 어떻게 스스로 미디어 이용을 통제할 수 있도록 해야 하는지를 알고 싶어 했다.

내가 미디어세대가 아니어서 갈등 상황에서 어떻게 대처해야 하고 어떤 태도를 보여야 하는지를 잘 모르겠다. 이렇다보니 혼내는 식으로 잔소리하는 것밖에 방법이 없다. 부모교육을 통해 자녀가 미디어사용 습관을 올바르게 기르도록 하는 방법을 알고 싶다. 초등학교에서는 미디어 관련 교육이 많이 없는 것 같다. 특히 아이가 얼마나 게임이나 유튜브를 사용해야 적절한 지 등 자녀의 미디어 이용 시간에 대한 가이드라인도 없다보니 힘들다. (부모 1)

미디어교육이 이뤄진다면 부모와 자녀가 같이 배우는 교육이었으면 좋겠다. 미디어 기능에 대한 이해보다는 미디어사용과 관련된 윤리의식을 강화했으면 좋겠다. 게임을 절제하는 방법이라든지 게임의 내용이 얼마나 유익한지 등 아이들 스스로 판단할 수 있는 능력을 키우는 교육이었으면 좋겠다. (부모 2)

내 아이 또래 아이들이 스마트폰을 어느 정도 이용해야 하고 유튜브를 보더라도 어떤 콘텐츠를 보는 게 좋은지를 알고 싶다. 또 어떤 클립의 영상을 보여줘야 아이가 흥미를 갖고 교육적으로도 좋을지 알려줬으면 좋겠다. (부모 4)

우리세대와 달리 지금 아이 세대는 미디어를 이용하는 것이 피할 수 없는 것 같다. 학교에서 아예 정규과정에 미디어 관련 과목을 만들어 1주일에 한 번이라도 의무적으로 가르쳤으면 한다. (부모 7)

나도 교육을 받아본 적이 없는데 아이들과 같이 이용할 수 있는 미디어를 배워 봤으면 좋겠다. 아이도 즐겁고 나도 즐겁게 같이 이용할 수 있는 미디어를 공유할 수 있게 말이다. 아이와 제가 동떨어져 있다는 느낌이 너무 많이 들었다. 아이와 함께 할 수 있는 콘텐츠나 게임 같은 걸 이용할 수 있게 그런 것들을 교육받으면 아이한테 한 발짝 더 다가갈 수 있고 소통이 될 것 같다. (부모 8)

아이의 미디어 이용을 효율적으로 제재할 수 있는 대화의 기술을 배워보고 싶다. (부모 9)

사실, 아이를 어떻게 교육해야 할지 잘 모른다. 주변에 정보를 얻을 곳도 없을

분더러 가족 중에 아이가 있는 집도 별로 없어서 정보 얻을 곳이 없다. 하다못해 3학년 딸이라 아이 몸에 변화가 생겼을 때 어떻게 대처해야 되는지도 몰라서 병원에 가서 의사 선생님한테 물어볼 정도다. 성교육이라든지 아이가 3학년 때 어떤 변화가 있는지 이런 것들에 대해서 정보가 있었으면 좋겠다. 아이가 3학년 때는 이런 현상이 있고, 4학년 때는 이런 걸 교육하면 좋을 시기이고 5학년 때는 어떤 걸 가르치면 좋겠다는 식으로 아이의 발달에 맞는 단계별 정보들이 제공이 되면 좋겠다. (부모 14)

게임이 아이들에게 어떤 영향을 미치는지를 알고 싶고 아이가 스스로 안 좋은 게임을 거를 수 있는 능력이 생길 수 있도록 해 주는 부모의 자세에 대한 교육이 있었으면 좋겠다. (부모 16)

미디어는 다 필요하니까 쓰는 건데 게임은 좀 폭력성이 강하고 더 중독성이 심한 부분이라 게임 중독에 대한 자기를 컨트롤할 수 있는 능력을, 제어할 수 있는 능력을 가질 수 있는 그런 교육을 해 주면 좋을 것 같다. (부모 17)

큰아이(현재 고1)가 초등학교 6학년 때에 학교에서 실시한 인터넷중독치료 프로그램에 참여한 적이 있다. 인솔 선생님이 계셔서 애들과 소통도 하고 통화도 하고 일주일에 한 번이나 한 달에 서너 번 정도는 항상 만나서 애들 위주로 돌봐주었다. 영화도 보고 놀이동산도 가고 박물관도 가고 해서 좋게 생각했던 프로그램 중 하나였던 것 같다. (부모 20)

부모 12의 경우 편집 기술을 배워보고 싶다고 말했다. 자녀의 숙제에 도움이 되려면 본인도 어느 정도의 기술을 알고 있어야 하기 때문이다.

지금은 학교에 안 가서 아이들이 그런 걸 안 하는데 학교에 다닐 때는 영상 편집을 분담해서 해야 해서 그 과제를 마무리 짓기 위해서 아이가 스스로 찾아서 편집 앱을 다운받는 노력이 있었다. 지금은 학교를 안 가니까 과제도 단순 과제다. 아이가 엄마한테 어떻게 하냐고 물어도 편집할 줄 모르기 때문에 편집 기술이라든가 동영상 올리는 방법 이런 것을 배우고 싶다. 틱톡은 되게 간단하지 않나. 영상 찍어서 올려도 되는데 일부 아이들은 엄청난 스킬을 가지고 편집을 하더라. 편집 기술을 배우고 싶다. 스마트

폰 장비 없어도 스마트폰 하나로 찍는 기술이라든가 편집 기술은 유용하게 사용할 수 있을 것 같다. (부모 12)

부모 13의 경우는 미디어교육 자체를 별로 선호하지 않아서 차라리 준비물 형식으로 만들기 수업을 봉투에 넣어서 보내주면 자녀와 함께 만드는 것이 좋다는 입장이었다. 교육용 콘텐츠를 눈으로 본다는 것은 한계가 있어서 자녀와 함께 만지고 만드는 것이 더 낫다는 것이다.

한편, 부모 19는 미디어교육으로 문제가 해결될 것 같지 않다는 입장을 보였다. 학생들이 미디어에 탐닉하는 것을 개인의 의지나 환경문제로 보기 때문에 교육으로 문제를 해결하려는 것에 회의적인 반응이었다.

6) 자녀의 양육방식

인터뷰에 참가한 부모들은 비교적 자녀와 적극적으로 이야기를 하거나 잘 놀아주는 편이었다.

남편은 원래가 조용하고 아이들 원하는 대로 다 해주기 때문에 아이를 통제할 사람이 나밖에 없다. 그렇다보니 말을 안 들으면 회초리를 들기도 한다. 아이와는 스스로없이 이야기한다. 남편은 집에 있는 걸 좋아해서 같이 놀아주고 하는 건 잘 못한다. 게임도 같이 한 번도 안 해줬다. 언제가 딱 한 번 아이가 아빠 핸드폰으로 게임을 같이 한 적이 있는데 그 때 애가 되게 좋아했다. (부모 1)

같이 운동을 나간다거나 강아지 산책시키는 것도 같이 하면서 얘기를 많이 한다. (부모 14)

나도 인간관계를 중요시하는 타입이라 아이가 학교에 다녀와서 학교에 있었던 걸 얘기해 준다. 그걸 얘기하면서 주로 학교생활에 대한 대화를 많이 하는 편이고, 그리고

일주일에 두 번 정도는 가족끼리 자전거를 탄다. 아이가 코로나 때문에 살도 많이 찌서 거의 매일 저녁에 학교 친구들 엄마랑 같이 모여서 놀이터에서 같이 노는 건 아니지만 친구들을 만나게 해준다. (부모 16)

아子和 잘 소통하고 있다. 몸으로도 놀아주고 같이 스트레칭도 하고 거실에서 할 수 있는 요가 같은 것도 자주 하고 아이의 얘기를 굉장히 잘 들어준다. (부모 17)

나는 잘 얘기하는 편이다. 밥 먹으면서도 아이가 수다쟁이라 얘기하면 많이 들어주는 편이고 같이 놀잇감도 찾고 밖에 나가서 데이트도 많이 한다. (부모 18)

내 아이는 아들이니까 나보다는 몸으로 놀아주는 건 아빠가 더 통하는 게 많다. 아빠가 운동하는 걸 좋아해서 자전거 타고 멀리까지 5, 6시간 코스로 나갔다 오고 아빠는 몸으로 놀아주고 대화할 때는 엄마랑 소통을 하기는 하는데 아이의 마음을 잘 읽을 줄 알아야 될 것 같기는 하다. (부모 20)

일부 부모의 경우 자녀의 사춘기 행동 때문에 힘들어 하기도 했다.

아이들 이야기를 아주 잘 들어주는 편이다. 초등학교 5학년 때는 대화와 교감도 많았고 야구 캐치볼이나 태권도 등을 같이 하기도 했다. 그런데 아이가 초등학교 6학년이 되니까 사춘기가 와서 나와 잘 안 놀려고 하고 친구와 같이 지내려고 한다. 이 때문에 아이와 소통하는 것이 힘들다. (부모 2)

올해 자기 방을 만들어 달라고 하면서 사춘기와 맞물리면서 더 갈등이 심해진 것 같다. 이제는 내 손을 벗어나는 것 같다. 하루에도 감정 기복이 왔다 갔다 한다. 그럴 때 나도 같이 부딪치면 아이가 핵 들어가서 문을 잠가 버린다. 그때부터는 통제가 안 되니까 불안하고 걱정되고 짜증나고 힘들었다. (부모 19)

7) 교육관

인터뷰 참가자들은 자녀의 공부에 대한 지나친 욕심은 많이 없었다. 오히려 자녀가 스스로 하고 싶은 일을 하길 원했다.

아이 스스로 잘 했으면 좋겠다고 생각한다. 공부뿐 아니라 다른 것도 아이 스스로 알아서 잘 했으면 좋겠다. 교육열이 그다지 높지도 않고 낮지도 않아 보통인 것 같다. (부모 1)

공부에 대해서는 훈육을 하는 편이다. 그날 했던 공부는 그날 끝내라고 이야기한다. 아이들이 커서 하고 싶은 일을 하면서 행복하게 살았으면 좋겠다. (부모 4)

아이한테 초등학교 때까지 공부를 해서 공부보다는 기술을 배우고 싶다거나 기술에 재능이 있다고 하면 특성화고에 보낼 수 있다고 말했다. 공부를 안 했는데 밀어주는 건 아닌 것 같고 공부보다는 손재주가 있어서 다른 걸 하고 싶다고 하면 그런 길로 가는 것도 괜찮다고 해서 남편한테도 그렇게 말을 했다. (부모 6)

나도 공부에 대한 건 다 비슷하고, 체험하고 경험하는 만큼 시야가 넓어진다고 생각한다. 그리고 아직 저학년이라 다양한 경험이나 여행을 많이 하면서 그 안에서 배우고 생각하기를 바라는 스타일의 교육관을 가지고 있다. 애가 아직은 어리기 때문에 공부를 숙단할 수 있는 나이는 아니니까 기본에 충실하면서 하는 데까지는 최대한 열심히 시키려고 한다. (부모 7)

기회를 많이 주려고 하는 편이며, 여러 상황에 대한 기회를 많이 줘서 넓게 생각하면서 크게 키우고 있다. (부모 9)

아이한테 공부하라고 한 번도 말해 본 적은 없고 아이가 좋아하는 걸 하라고 한다.
(부모 13)

나의 교육관은 학교 갈 때나 학원 갈 때나 항상 잘 놀다 오라고 한다. 놀면서
하나라도 배우면 된다고 한다. 교육에는 압박을 주지 않는다. 이왕 한 거라면 끝을
맺어야 된다고 해서 태권도 3단은 따야 된다고 하면서 목표를 설정해 주는 편이다
(부모 16)

아이가 하고 싶어 하는 걸 하면서 행복하게 사는 걸 위해서 교육을 한다고 생각하
기 때문에 아이의 생각을 많이 물어보고 아이가 컨트롤을 못하고 제어가 안 될 때는
제가 관여하지만 그렇지 않으면 아이가 좋아하는 쪽으로 많이 밀어주려고 한다.
(부모 17)

아이들 말하는 걸 귀 기울여 주고 부모의 입장만 생각하지 않고 자녀의 입장에서
들어준다. (부모 20)

부모 5의 경우는 교육관은 없지만 자녀가 건강하게 자라야 게임도 할 수 있다고
이야기했다. 흥미롭게도 자녀가 하루에 6시간 정도 미디어를 이용하고 있다고
하는데 게임하는 건 그다지 나쁘지 않다고 강조했다. 즉 사람을 때리거나 친구를
왕따 시키거나 물건을 훔치는 나쁜 행위에 비해 차라리 게임을 하는 것이 낫다는
것이다.

3. 자녀 면접 결과

주요 내용

- 초등학생들은 유튜브 채널을 통해 방송된 게임에 대한 흥미를 느껴 해당 게임을 즐기거나 유튜브를 통해 자기가 좋아하는 게임을 하는 것을 지켜보는 경우가 많았음.
- 이들에게 미디어는 즐겁고 재미있는 존재였으며 없어서는 안 될 존재이기도 했음.
- 초등학생들은 정해진 시간보다 더 많이 미디어를 이용하길 원했기 때문에 부모의 통제를 싫어하는 분위기였음.
- 학교에서 받은 미디어교육은 인터넷중독이나 사이버폭력에 관한 것이 많았음. 강당에 모여 진행되는 교육보다 인형극에 흥미를 느꼈음.

1) 미디어 이용 종류 및 이유

부모들의 인터뷰내용과 마찬가지로 초등학생들도 게임, 유튜브, 카톡 등을 즐겨 이용하였다. 특히 게임에 관한 이야기가 매우 많이 등장하였다. 이들은 유튜브 채널을 통해 방송된 게임에 흥미를 느껴 해당 게임을 즐기거나 유튜브를 통해 자기가 좋아하는 게임을 하는 것을 지켜보는 경우가 많았다. 또한 이들은 여러 미디어를 이용하면서 즐거워했고 스트레스를 해소하고 있었다. 특히 미디어는 친구들과 게임을 즐기거나 연락할 수 있는 중요한 매개체였다.

*게임과 유튜브를 많이 한다, 유튜브의 경우 주로 게임을 많이 보고 신기한 영상들을 본다. 게임이나 유튜브를 하다보면 스트레스가 풀리고 재미있다.
(자녀 1)*

롤, 오버워치, 배틀그라운드, 모바일레전드 등 너무 많은 게임을 한다. 예전에는 PC방에서 했었는데 지금은 집에 있는 노트북에서 게임한다. 유튜브 영상의 경우 개그와 게임을 주로 본다. 유명한 개그 유튜브 중에는 보물섬유투브가 대표적이다. 재미있어서 본다. 또, 시간 때우려고 보기도 한다. 게임을 통해 웃음을 얻는 것도

만족스러웠다. (자녀 2)

마크, 마음의 소리, 쿠키런 등 게임을 많이 한다. 유튜브의 경우 다양한 채널을 본다. 게임하면 캐릭터를 모으는 재미가 있고 그냥 재미있다. 꼭 이기고 싶다는 욕심도 생긴다. (자녀 4)

엄마 핸드폰이랑 연결되어 있어서 엄마가 지울 수 있고 감시한다. 게임에 들어가면 비싼 캐릭터, 좋은 캐릭터 다 돈이 들어서 코인을 많이 모으면 된다. 스마트폰으로 게임을 주로 하며, 로블록스처럼 캐릭터가 집 짓고 터치하면 되는 게임을 좋아한다. (자녀 6)

2학년 때부터 엄마가 사줘서 스마트폰을 갖고 있었으며 게임을 다운로드 받아서 한다. 유튜브는 별로 안 보고 카톡과 게임이 더 재미있어서 한다. (자녀 7)

어몽어스라고 마피아를 찾는 게임을 좋아한다. 추리게임인데 이런 게 재미있다. (자녀 8)

넷플릭스에서 스피드 큐브의 천재들을 자주 본다. 그걸 보면 신기하다. 5초 안에 맞추는 게 신기하고 40분짜리인데 계속 보게 된다. 두 명의 세계챔피언이 나오는 거다. (자녀 10).

카톡이나 유튜브를 주로 하고 핸드폰을 하고 싶은데 그 욕구를 참을 수가 없다. 유튜브로는 웃기는 영상인 흔한남매를 주로 본다. (자녀 11)

아빠가 새로 핸드폰 살 때 그걸 물려받았다. 스마트폰으로 주로 카트라이더와 배틀 그라운드 같은 게임을 한다. 유튜브로 게임 영상 보는 것도 좋아한다. (자녀 13)

8살 때부터 스마트폰을 가지고 있었는데 카트라이더, 어몽어스를 주로 한다. 제 꿈이 프로게이머인데 노는 것보다 게임을 더 좋아한다. (자녀 15)

7살 때부터 스마트폰을 사용했다. 주로 카트라이더, 배틀그라운드를 한다. 유튜브를 통해서도 게임방송하는 걸 본다. 아빠랑도 게임하는데 아빠가 게임 못한다고 혼내기도 한다. 여행가거나 친구들하고 노는 것보다 게임이 더 좋다. (자녀 16)

핸드폰의 필요성을 못 느낀다. 핸드폰을 가지고 싶지만 별로 관심이 없다. 가끔 메신저를 사용할 때는 필요하다 생각했는데 나머지는 필요 없다고 느낀다. 집에서 PC로 핸드폰 게임도 할 수 있고 다 할 수 있다. 자주 하지 않지만 가끔 애들이랑 하루에 4~5시간 정도 하는 편이다. 친구들이 하자고 하면 거의 다 하는데 요새는 마인크래프트 같은 거 친구들이랑 하고 있다. (자녀 17)

핸드폰으로 정해진 것만 한다. 주로 유튜브, 게임, 화상 수업만 한다. 그리고 유튜브로 아이돌 영상을 자주 본다. 게임은 핸드폰으로 카드리더, 로블록스를 한다. 작년에 엄마한테 사달라고 해서 핸드폰을 샀다. 좋은 점은 친구들이랑 연락을 자주 할 수 있다. 인스타그램도 하고 있다. 게시물을 잘 안올리고 보기만 한다. (자녀 18)

틱톡을 하는데 추천 뜨는 것 위주로 본다. 전에는 많이 올렸는데 반응이 없어 요즘은 별로 올리지 않는다. 유튜브를 통해 어몽어스 게임을 많이 본다. (자녀 19)

어몽어스나 포켓몬고 게임을 많이 한다. 유튜브를 통해서 어몽어스나 포켓몬고 게임하는 장면을 많이 본다. 거의 모든 게임이 재미있어서 못 끊고 있다. (자녀 20)

일부 학생들의 경우 코로나19의 영향을 비껴가지 못했다. 코로나 이후 집에서 온라인 학습이 이뤄지고 학원가는 것도 여의치 않다 보니 집에 머무는 시간이 많아 미디어이용시간이 늘거나 친구를 사귀기가 어려워 혼자서 게임을 하면서 시간을 보내는 경우가 생겼다.

코로나 전에는 하루 두세 시간 정도 했는데도 코로나 이후 네다섯 시간으로 늘었다. (자녀 17)

친구들하고 노는 게 싫다. 온라인 수업을 하니까 친한 아이들이 없다 보니 재미가 없어서 차라리 집에서 게임하며 혼자 노는 게 좋다. (자녀1)

특히 자녀 17의 경우 하루에 5시간 정도 꽤 많이 미디어를 이용하고 있었는데 놀 친구가 없다보니 게임을 할 수밖에 없다고 말했다. 그는 친구가 나가서 놀자고

하면 집에서 게임을 하지 않고 바로 나가겠다고 언급하기도 했다.

자녀 9의 경우 카톡 외에도 번역기 앱을 즐겨 사용했다. 중국어를 배우고 있는데 궁금한 게 있으면 이 앱을 통해 찾아보기 위해서이다.

2) 미디어의 의미: 재미있는 것

무엇보다도 초등학생들에게 미디어의 의미는 재미있는 존재였다. 또한 없으면 많은 불편을 초래할 수 있는 일상생활에서 없어서는 안 될 존재이기도 했다. 학생들은 휴대전화로 친구들과 관계를 맺거나 정보를 찾는 등 여러 가지를 할 수 있다고 여기고 있었다.

미디어가 없는 세상은 지루할 것 같다. 게임은 재미있는 것이다. (자녀 1)

미디어가 없으면 뉴스를 못 보니까 남의 사정을 잘 모르고 살아갈 것 같다. 학교에서 공부하고 숙제하고 부모님 잔소리 때문에 스트레스 받는다. 이를 푸는 데 미디어가 좋다. 지금 하루 30분 정도 게임하는데 두 시간 정도 게임해야 속이 후련할 것 같다. 스마트폰을 지금 가졌으면 좋겠다. 스마트폰이 있으면 게임하고 싶다. 모바일게임을 제일 하고 싶다. (자녀 2)

스마트폰이 없으면 소식이 잘 전달되지 않고 재미를 잃을 것이다. 미디어는 재미있는 곳이자 웃긴 곳이다. 유튜브, 틱톡에 재미있는 영상이 많이 나와서 이렇게 생각한다. (자녀 3)

내비게이션이 차에 없기 때문에 핸드폰이 없으면 어디도 못 갈 것 같다. (자녀 5)

스마트폰이 없으면 마트에 뭐 사러 갈 때도 직접 가야 한다. 원래 쿠팡으로 주문하지 않나. 스마트폰은 아침에도 같이 붙어 있고 학원 갈 때도 붙어 있어서 늘 붙어 다니는 친구 같은 존재이다. (자녀 6).

스마트폰이 없으면 허전하고 재미없는 삶을 살 것 같다. (자녀 9)

스마트폰이 없으면 뭔가 할 게 사라지는 느낌이다. (자녀 10)

인터넷에서 궁금한 건 핸드폰으로 확인하는데 핸드폰이 없으니까 궁금한 것을 집에 가서 PC나 태블릿으로 확인해야 하니까 불편할 것 같다. (자녀 11)

스마트폰이 없으면 허전하고 불안할 것 같다. (자녀 12).

스마트폰이 없으면 재미없을 것 같다. (자녀 13)

스마트폰이 없으면 심심할 것 같다. (자녀 15)

스마트폰이 없으면 동물이 되거나 원시인 같다. (자녀 16)

카톡방은 단체로 할 수 있으니까 친구들과 관계 맺기가 쉽다. 핸드폰이 없으면 연락이 안 돼서 답답할 것 같다. (자녀 18)

3) 부모의 미디어 이용 중재에 대한 반응

학생들은 부모의 중재에 대해 다양한 반응을 보였다. 어떤 학생은 화가 난다고 했고 그대로 수긍하는 경우도 있었다. 대체로 많은 인터뷰참여자들이 부모님이 잔소리하면 더 미디어를 이용하고 싶다는 생각이 든다고 말했다.

게임시간 설정을 해 놓아서 굳이 부모님이 개입하지 않아도 자동으로 게임이 끊긴다. 이같이 부모님이 게임을 통제하면 화가 난다. (자녀 2)

엄마가 그만하라고 하면 중독이 될 수 있다고 생각하기는 하는데 한편으로 더 하고 싶은데 그걸 못 하니까 속상하기도 하다. (자녀 9)

저는 부모님이 타이머를 재는데 안 좋은 것 같다. (자녀 15)

옛날에는 게임을 한 시간 정도 했다가 시간을 넘기면 엄마에게서 왜 그렇게 오래하

냐고 카톡이 왔다. 지금은 제한시간이 되면 바로 꺼져 버린다. 오래 게임을 못하니까 아쉽다. (자녀 10)

부모님이 자제하라고 하면 그대로 받아들인다. 부모님이 자제하라고 할 때 보드게임을 권하면서 이야기했으면 좋겠다. 부모와 같이 여행도 가고 싶고 보드게임도 하고 싶다. (자녀 3)

나는 저녁 9시까지 핸드폰을 하기로 했는데 이 시간을 넘으면 엄마한테 혼난다. (자녀 5)

부모님이 잔소리하시면 게임을 좀 더 하고 싶다는 생각이 든다. (자녀 1)

너무 많이 하면 부모님이 꾸짖지만 재미있으니까 더하게 되는 것 같다. 체험하고 놀 수 있는 게 있으면 게임이나 유튜브를 포기할 수 있을 것 같다. (자녀 19)

게임이나 유튜브를 집중해서 하다 보면 엄마가 너무 많이 한다고 혼을 낸다. 저는 재미있고 중독성이 있으니까 게임을 계속 하고 싶다. (자녀 20)

자녀 4의 경우 부모가 미디어 이용을 통제하면 내가 그 정도로 게임을 오래했나 하는 느낌이 든다며 시간이 너무 빨리 지나가는 걸 느낀다고 말했다. 이 학생은 엄마가 그만하라고 하면 바로 꺼버린다고 밝혔다. 자녀 11의 경우도 부모가 패밀리링크를 깔아놓았는데 너무 많이 해서 그만하라고 하면 바로 스마트폰을 멈춘다고 말했다.

4) 학교의 미디어교육

인터넷중독이나 사이버폭력에 관한 교육은 학교에서 많이 실시해서인지 이러한 미디어교육을 받았다는 학생들은 제법 있었다. 하지만 일부 학생들은 학교에서 미디어교육을 별로 받고 싶지 않다는 반응이었다. 또한 수업내용이 지루하거나 재미가 없다는 반응도 있었다.

문자나 카톡으로 욕하거나 왕따시키면 안 된다는 걸 학교에서 배웠다. 예전에 상담 받았던 것처럼 전문기관으로부터 상담을 받고 싶다. 엄마가 잔소리하는 것보다 상담사와 상담하는 것이 더 편했다. 내 마음을 잘 이해해주는 것 같았다. (자녀 1)

인터넷중독, 사이버폭력에 관한 교육을 받았다. 악플을 달면 안 된다는 걸 배웠다. 학교에서 추가로 받고 싶은 미디어교육은 특별히 없다. (자녀 3)

스마트폰중독에 대해 선생님이 직접 교육하였다. (자녀 12)

대강당에 전학년 아이들이 모여 스크린으로 스마트폰 중독 관련 수업을 들었는데 지루하고 재미없어서 머리에 잘 안 들어왔다. 컴퓨터 프로그래머가 꿈인데 코딩을 배워보고 싶다. (자녀 17)

연초에 e학습터를 통해 온라인으로 스마트폰 예방교육 수업을 받아본 적이 있다. 보건선생님 목소리가 나오면서 화면자료랑 같이 설명하는 거였는데 지루했다. (자녀 19).

한 학생은 인형극이 재미있었다며 이러한 공연이 계속됐으면 좋겠다고 말했다.

강당에서 학년 전체 모여서 인형극을 했다. 스마트폰을 많이 보는 인형이 아픈 내용이었는데 이게 확실히 나은 것 같다. (인터뷰 18)

일부 학생들은 사이버공간에서의 예절이나 휴대폰의 영향에 대해 배우고 싶어 했다. 또한 인터넷이나 스마트폰을 많이 하면 어떤 점이 안 좋은지도 알길 원했다.

애니메이션 동영상을 봤는데 미디어를 많이 사용하면 폐인이 된다는 교육내용이었다. 한 달에 한번 정기적으로 인터넷을 많이 하면 왜 안 되는지, 사이버폭력은 왜 나쁜지 교육하면 좋겠다. (자녀 2)

사이버폭력 수업을 받으면서 폭력을 하지 말라는 것이 기억에 난다. 사이버 공간에서 지켜야 할 예절에 대해서 좀 더 배우고 싶다. (자녀 10)

방송실에서 영상으로 사이버폭력 수업을 들은 적이 있다. 채팅 같은 것 많이 배우고 있지만, SNS나 인스타그램에 사진을 올리면 다른 사람들이 악플을 달 수 있기 때문에 이와 관련된 내용을 좀 더 배우고 싶다. (자녀 11)

휴대폰을 많이 사용하면 뭐가 안 좋아지는지를 배우고 싶다. (자녀 12)

이같이 학생들은 인터넷 윤리에 관심이 많았다. 하지만, 가짜뉴스라든지 알고리즘, 인공지능 등 현재 이슈가 되고 있는 주제에 관한 교육을 언급한 이는 한 명도 없었다.

4. 미디어 다이어리 분석

주요 내용

- 미디어 다이어리 작성은 부모와 자녀가 자신들의 미디어 이용 시간을 돌아볼 수 있는 계기가 되었음.
- 많은 인터뷰 참여자들이 생각보다 미디어를 많이 사용해서 줄여야겠다는 소감을 밝혔음.
- 주말의 경우 인터뷰 참여자의 미디어 이용이 많아지는 경향이 있었음.
- 많은 부모들이 자녀와 함께 밖에서 노는 것이 자녀의 미디어 의존을 줄일 수 있는 좋은 방법이라고 생각했음.

먼저, 학생들은 미디어 다이어리를 통해 자신의 전반적인 미디어 이용에 대한 느낌이나 소감을 다음과 같이 밝혔다. 즉 미디어를 통해 즐거움을 느끼고 더 이용하지 못한 아쉬움을 피력하기도 했다.

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한
느낌이나 소감

게임 등 기쁨이 풀린다.
유튜브 영상을 보는 것이 재밌다.
오래나하면 내가 하지 못한
게임도 유튜브로 검색으로 찾
으면 직접 보는 맛이 있기 때
문이다

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한
느낌이나 소감

나는 금식왕이 재밌다. 금식왕
업로드가 2~3일후 업로드 되는데
난 매일 보고싶다. 1일에 한번 업
로드 되려면 좋겠다. 재밌는 미류는
연기 채널인데 학교생활이 공
감도 돼고 좋다.

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한
느낌이나 소감

미디어 즐거웠다
더 볼수있으면 좋겠다

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한
느낌이나 소감

학교 가는날마다 바빴다.
조금씩게 못해서
지루하고 아쉬웠다

그림 IV-2. 미디어 다이어리(위: 자녀 13, 아래: 자녀 16)

특별히 미디어 다이어리는 부모와 자녀에게 자신들의 미디어 이용을 되돌아보
게 하는 계기를 만들어줬다. 특히 주말의 경우 인터뷰참여자들이 평일보다 미디어
를 더 많이 이용하는 것이 관찰되었다. 부모들은 자녀가 밖에 나가서 노는 것이
자녀의 미디어 이용을 줄이는 중요한 방안이 될 수 있다는 점을 강조하기도 했다.

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한 느낌이나 소감	※ 비교
· 게임을 할때 엄마가 허락해주셔서 좋았다. · 바깥 놀이를 많이 해줘 TV와 휴대전화 등 스마트폰 할수 있었다. · 책은 많이 읽지 못해 아쉬웠다.	· 친구들과 바깥놀이 (저 ~ 6시) · 시간이 있으면 아무래도 TV, 게임 시간이 많이 줄은 것 같다. · 크레용 카펫이지만 마스크 쓰고 방에서 허락 · 눈대중이 들어와 허락 · 게임이 아니라 직접 부딪혀서 놀때 아이가 정말 즐거워 하는 것 같다. · 게임산업만 발전하는 것이 아닌 자연스럽게 문화를 있는 놀이 문화가 적극 발전했으면 좋겠다. · 체험(TV, 유튜브) 못 볼때서라도 (자연놀이 방법, 옛날놀이방법)

그림 IV-3. 미디어 다이어리(자녀 15, 부모 15)

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한 느낌이나 소감	※ 비교
미디어에는 조금 더 흥미를 보였지만 휴대전화는 가지고 있는 시간을 더 짧게만. 게임이나 다른 대안으로 가지고. 엄마와 나랑 같이 하는것을 좋아한다 · 바깥놀이와 가리지 않고 마음껏 놀 수 있게 도와주는 것 같아 좋아한다. · 다양한 놀이 있는 시간을 더 많이 주면 좋겠다.	(아이) · 엄마가 주말에 같이 있으면 잔소리를 하셔서 조금 듣기 싫지만 내가 TV나 스마트폰을 약속 지켜서 잘하면 좀 더 좋으려 할 것 같습니다.

그림 IV-4. 미디어 다이어리(부모 6, 자녀 6)

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한 느낌이나 소감	※ 비고
주말 제한 없는 미디어 사용이 많이 걱정됨. 하루 종일 활동 안하고 밤에 잤다 핸드폰, TV만 보는걸 알면서도 방치하는 느낌이라 마음이 무거워지고 아이한테 신경을 써야겠다는 생각이 들었습니다.	

그림 IV-5. 미디어 다이어리(부모 8, 자녀 8)

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한 느낌이나 소감	※ 비고
· 주말인데 외출안하고 집에 있다 보네 평소보다 스마트폰과 TV를 너무 많이 봤어. 잔소리도 많이 하고 같이 공부도 조금 했는데 미디어 더 놓이게야겠다는 생각을 하게 되었습니다. · 주말인데 학교, 학원 안가고 집에서 쉬는 시간이 많은데 평소보다 훨씬 오래 스마트폰을 하며 인스타그램에 놀이 했어요. 이제 조금만 해야겠다고 생각했어요	1차 일지 2차 일지

그림 IV-6. 미디어 다이어리(부모 7, 자녀 7)

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한
느낌이나 소감

미디어 사용을 너무 많이 한 것 같다.
미디어 사용 시간을 줄여야겠다.
학업준비가 없어서 자습시간이 많아져서 미디어 사용
시간이 많아졌다.

그림 IV-7. 미디어 다이어리(자녀 18)

특히 자녀 17의 경우 스마트폰은 없지만 PC를 이용하여 꽤 많은 시간을 게임을 하는 데 보냈다. 아래 미디어 다이어리(11월 5일 목요일 작성)는 평일 그가 사용한 미디어를 시간대별로 정리한 것이다. 즉 로블록스라는 게임을 주로 하면서 친구들과 채팅을 동시에 하는 장면이 많은 것을 확인할 수 있다. 앞서 언급했지만, 이 학생의 경우 하루 평균 5시간을 미디어를 이용하는 데 사용한다고 부모가 답변 바 있다. 그는 집에서 놀 때는 만족감을 못 느끼고 하고 싶은 일을 이루지 못하는데 컴퓨터상에서는 게임도 할 수 있고 유튜브도 볼 수 있는 등 집에서 할 수 없는 재미를 느낀다는 소감을 다이어리에 적어 놓았다.

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)							
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도		
6시	06:00-06:15	↓					○○○○						○○○○		
	06:15-06:30						○○○○					○○○○			
	06:30-06:45						○○○○					○○○○			
	06:45-07:00						○○○○					○○○○			
7시	07:00-07:15	↓					○○○○						○○○○		
	07:15-07:30						○○○○					○○○○			
	07:30-07:45						○○○○					○○○○			
	07:45-08:00						○○○○					○○○○			
8시	08:00-08:15	↓					○○○○						○○○○		
	08:15-08:30						○○○○					○○○○			
	08:30-08:45						○○○○					○○○○			
	08:45-09:00		↓					○○○○					○○○○		
9시	09:00-09:15	↓	6	에듀넷	나	내방	온라인 수업	○○○○	6	디즈니	친구2	내방	익스나들	○○○○	
	09:15-09:30			온라인 수업	↓	↓	↓	○○○○	↓	온라인 수업	↓	↓	↓	○○○○	
	09:30-09:45			온라인 수업	↓	↓	↓	○○○○	↓	디즈니	친구1	↓	차와야들라	○○○○	
	09:45-10:00	↓		온라인 수업	↓	↓	↓	○○○○	6	로블로스테이션	나	↓	재미	○○○○	
10시	10:00-10:15	↓	6	에듀넷	온라인 수업	나	내방	재미	○○○○	↓					○○○○
	10:15-10:30			유튜브	온라인 수업	나	내방	재미	○○○○	↓					○○○○
	10:30-10:45			로블로스테이션	나	내방	재미	○○○○	↓						○○○○
	10:45-11:00	↓		↓	↓	↓	○○○○	↓						○○○○	
11시	11:00-11:15	↓					○○○○							○○○○	
	11:15-11:30						○○○○						○○○○		
	11:30-11:45		6	반란과드 게임	나	책상	재미	○○○○	6	디즈니	친구1	책상	동영상	○○○○	
	11:45-12:00		↓	↓	↓	↓	○○○○	↓	↓	↓	↓	○○○○			

시간대		주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)					미디어 이용 (동시에 부수적 이용)						
			매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
12시	12:00-12:15													
	12:15-12:30													
	12:30-12:45													
	12:45-13:00	6	로블록스	친구1	내방	재미	○○○	6	디스코드	친구1	내방	대화	○○○	○○○
1시	13:00-13:15													
	13:15-13:30	↓	↓	↓	↓	↓	○○○	↓	↓	↓	↓	↓	○○○	↓
	13:30-13:45													
	13:45-14:00													
2시	14:00-14:15	8	나루토 (영화)	나	현방	재미	○○○							
	14:15-14:30													
	14:30-14:45	Q	우당산방귀	나	책상	공부	○○○							
	14:45-15:00													
3시	15:00-15:15	6	유튜버 (강탈)	나	책상	재미	○○○	6	디스코드	친구2	내방	음성대화	○○○	○○○
	15:15-15:30	6	로블록스 (게임)	나	책상	재미	○○○	6	디스코드	친구1	내방	대화	○○○	○○○
	15:30-15:45													
	15:45-16:00	↓	↓	↓	↓	↓	○○○	↓	↓	↓	↓	↓	○○○	↓
4시	16:00-16:15													
	16:15-16:30	8	나루토 만화	나	강남청어	재미	○○○							
	16:30-16:45													
	16:45-17:00	↓	↓	↓	↓	↓	○○○							
5시	17:00-17:15	Q	우당산	나	내방	책상	○○○							
	17:15-17:30	↓	↓	↓	↓	↓	○○○							
	17:30-17:45													
	17:45-18:00													

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	18:00~18:15	6	로보록스 게임	친구	내방채팅방	재미	○○○✓	6	디스온드	친구	내방채팅방	대환	○○○✓
	18:15~18:30						○○○✓						○○○✓
	18:30~18:45	↓	↓	↓	↓	↓	○○○✓	↓	↓	↓	↓	↓	○○○✓
	18:45~19:00						○○○○						○○○○
7시	19:00~19:15						○○○○						○○○○
	19:15~19:30						○○○○						○○○○
	19:30~19:45						○○○○						○○○○
	19:45~20:00						○○○○						○○○○
8시	20:00~20:15						○○○○						○○○○
	20:15~20:30	6	디스온드	친구	내방채팅방	대환	○○○✓						○○○○
	20:30~20:45	6	로보록스 게임	친구	내방채팅방	재미	○○○✓	6	디스온드	친구	내방채팅방	대환	○○○✓
	20:45~21:00						○○○✓		공상과학터				○○○✓
9시	21:00~21:15	↓	↓	↓	↓	↓	○○○✓	↓	↓	↓	↓	↓	○○○✓
	21:15~21:30						○○○✓						○○○✓
	21:30~21:45	↓	↓	↓	↓	↓	○○○✓	↓	↓	↓	↓	↓	○○○✓
	21:45~22:00						○○○○						○○○○
10시	22:00~22:15	수화					○○○○						○○○○
	22:15~22:30						○○○○						○○○○
	22:30~22:45						○○○○						○○○○
	22:45~23:00						○○○○						○○○○
11시	23:00~23:15						○○○○						○○○○
	23:15~23:30						○○○○						○○○○
	23:30~23:45						○○○○						○○○○
	23:45~24:00	↓					○○○○						○○○○

그림 IV-8. 미디어 다이어리(자녀 17)

자녀 7의 경우는 하루 평균 2시간 30분 정도 미디어를 이용한다고 답했는데 주말에 쓴 아래 다이어리를 보면 5~6시간을 미디어를 사용하였다. 그는 스마트폰 게임을 주로 했고 TV시청도 간간히 즐겼다.

시간대	주요 영상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	06:00-06:15						○○○○						○○○○
	06:15-06:30						○○○○						○○○○
	06:30-06:45						○○○○						○○○○
	06:45-07:00						○○○○						○○○○
	07:00-07:15						○○○○						○○○○
7시	07:00-07:15	기타	연도동(연도동)				○○○○						○○○○
	07:15-07:30	기타	'연도 동대역'	동생이랑	집	휴식, 재미	○○○○✓						○○○○
	07:30-07:45		게임		(거실, 오후)		○○○○						○○○○
	07:45-08:00						○○○○						○○○○
8시	08:00-08:15		스타트 게임	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	08:15-08:30		'스타트 게임'		(거실, 오후)		○○○○						○○○○
	08:30-08:45						○○○○						○○○○
	08:45-09:00						○○○○						○○○○
9시	09:00-09:15		스타트 게임	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	09:15-09:30		'스타트 게임'		(거실, 오후)		○○○○						○○○○
	09:30-09:45						○○○○						○○○○
	09:45-10:00						○○○○						○○○○
10시	10:00-10:15		스타트 게임	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	10:15-10:30		'스타트 게임'		(거실, 오후)		○○○○						○○○○
	10:30-10:45						○○○○						○○○○
	10:45-11:00						○○○○						○○○○
11시	11:00-11:15		스타트 게임	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	11:15-11:30		'스타트 게임'		(거실, 오후)		○○○○						○○○○
	11:30-11:45						○○○○						○○○○
	11:45-12:00						○○○○						○○○○

시간대	주요 영상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
12시	12:00-12:15						○○○○						○○○○
	12:15-12:30	3	'스타트 게임'	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	12:30-12:45						○○○○						○○○○
	12:45-13:00						○○○○						○○○○
1시	13:00-13:15						○○○○						○○○○
	13:15-13:30						○○○○						○○○○
	13:30-13:45	3					○○○○						○○○○
	13:45-14:00						○○○○						○○○○
2시	14:00-14:15						○○○○						○○○○
	14:15-14:30		'스타트 게임'	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	14:30-14:45						○○○○						○○○○
	14:45-15:00						○○○○						○○○○
3시	15:00-15:15						○○○○						○○○○
	15:15-15:30		스타트 게임	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	15:30-15:45						○○○○						○○○○
	15:45-16:00		'스타트 게임'	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
4시	16:00-16:15						○○○○						○○○○
	16:15-16:30						○○○○						○○○○
	16:30-16:45		스타트 게임	혼자	점	취미, 재미	○○○○✓						○○○○
	16:45-17:00						○○○○						○○○○
5시	17:00-17:15						○○○○						○○○○
	17:15-17:30						○○○○						○○○○
	17:30-17:45						○○○○						○○○○
	17:45-18:00						○○○○						○○○○

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	18:00-18:15						○○○○						○○○○
	18:15-18:30	3 ④	'북마크' 앱	엄마	거실	학습	○○○○						○○○○
	18:30-18:45			형제	조각	게임	○○○○						○○○○
	18:45-19:00						○○○○						○○○○
7시	19:00-19:15						○○○○						○○○○
	19:15-19:30						○○○○						○○○○
	19:30-19:45						○○○○						○○○○
	19:45-20:00						○○○○						○○○○
8시	20:00-20:15						○○○○						○○○○
	20:15-20:30						○○○○						○○○○
	20:30-20:45						○○○○						○○○○
	20:45-21:00						○○○○						○○○○
9시	21:00-21:15						○○○○						○○○○
	21:15-21:30						○○○○						○○○○
	21:30-21:45						○○○○						○○○○
	21:45-22:00						○○○○						○○○○
10시	22:00-22:15						○○○○						○○○○
	22:15-22:30						○○○○						○○○○
	22:30-22:45						○○○○						○○○○
	22:45-23:00						○○○○						○○○○
11시	23:00-23:15						○○○○						○○○○
	23:15-23:30						○○○○						○○○○
	23:30-23:45						○○○○						○○○○
	23:45-24:00						○○○○						○○○○

그림 IV-9. 미디어 다이어리(자녀 7)

자녀 20의 경우는 평소 5시간 정도 미디어를 사용했지만 학교와 학원을 갔던 11월 9일(월) 작성한 다이어리를 보면 스마트폰 하는 시간이 평소보다 많이 줄었다. 즉 학교에 다녀오고 학원에 갔다 온 오후 5시부터 본격적으로 미디어를 이용하기 시작했다. 그는 다음과 같이 소감을 적었다.

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한
느낌이나 소감

오늘 학교에서 과목별 선생님이
스마트폰을 활용하여 학교에 가는
시간에 스마트폰 하는 시간이
평소보다 많이 줄어들었다.
구체적인 설명이 필요한 것 같음.

※ 비교

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
12시	12:00~12:15						○○○○						○○○○
	12:15~12:30						○○○○						○○○○
	12:30~12:45						○○○○						○○○○
	12:45~13:00						○○○○						○○○○
1시	13:00~13:15						○○○○						○○○○
	13:15~13:30						○○○○						○○○○
	13:30~13:45	↓ 점 (5분)	티움	화	점	자습	○○○○						○○○○
	13:45~14:00						○○○○						○○○○
2시	14:00~14:15						○○○○						○○○○
	14:15~14:30						○○○○						○○○○
	14:30~14:45						○○○○						○○○○
	14:45~15:00						○○○○						○○○○
3시	15:00~15:15	↓ 점 (5분)					○○○○						○○○○
	15:15~15:30						○○○○						○○○○
	15:30~15:45						○○○○						○○○○
	15:45~16:00						○○○○						○○○○
4시	16:00~16:15						○○○○						○○○○
	16:15~16:30						○○○○						○○○○
	16:30~16:45						○○○○						○○○○
	16:45~17:00	↓					○○○○						○○○○
5시	17:00~17:15	↓	유튜브	화	점	자습	○○○○						○○○○
	17:15~17:30						○○○○						○○○○
	17:30~17:45						○○○○						○○○○
	17:45~18:00						○○○○						○○○○

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
12시	12:00-12:15						○○○○						○○○○
	12:15-12:30						○○○○						○○○○
	12:30-12:45						○○○○						○○○○
	12:45-13:00						○○○○						○○○○
1시	13:00-13:15						○○○○						○○○○
	13:15-13:30						○○○○						○○○○
	13:30-13:45	↓	티톡	혼자	집	재미/취미	○○○○						○○○○
	13:45-14:00						○○○○						○○○○
2시	14:00-14:15						○○○○						○○○○
	14:15-14:30						○○○○						○○○○
	14:30-14:45						○○○○						○○○○
	14:45-15:00						○○○○						○○○○
3시	15:00-15:15	↓					○○○○						○○○○
	15:15-15:30						○○○○						○○○○
	15:30-15:45						○○○○						○○○○
	15:45-16:00						○○○○						○○○○
4시	16:00-16:15						○○○○						○○○○
	16:15-16:30						○○○○						○○○○
	16:30-16:45						○○○○						○○○○
	16:45-17:00						○○○○						○○○○
5시	17:00-17:15	↓	유튜브	혼자	집	취미	○○○○						○○○○
	17:15-17:30						○○○○						○○○○
	17:30-17:45						○○○○						○○○○
	17:45-18:00						○○○○						○○○○

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	18:00-18:15						○○○○						○○○○
	18:15-18:30						○○○○						○○○○
	18:30-18:45						○○○○						○○○○
	18:45-19:00	↓					○○○○						○○○○
7시	19:00-19:15	↓	게임 (롤/아즈)	혼자	집	재미	○○○○						○○○○
	19:15-19:30						○○○○						○○○○
	19:30-19:45						○○○○						○○○○
	19:45-20:00						○○○○						○○○○
8시	20:00-20:15	↓	유튜브	혼자	집 (내방)	재미	○○○○						○○○○
	20:15-20:30						○○○○						○○○○
	20:30-20:45						○○○○						○○○○
	20:45-21:00						○○○○						○○○○
9시	21:00-21:15						○○○○						○○○○
	21:15-21:30						○○○○						○○○○
	21:30-21:45						○○○○						○○○○
	21:45-22:00						○○○○						○○○○
10시	22:00-22:15						○○○○						○○○○
	22:15-22:30						○○○○						○○○○
	22:30-22:45						○○○○						○○○○
	22:45-23:00						○○○○						○○○○
11시	23:00-23:15						○○○○						○○○○
	23:15-23:30						○○○○						○○○○
	23:30-23:45						○○○○						○○○○
	23:45-24:00						○○○○						○○○○

그림 IV-10. 미디어 다이어리(자녀 20)

자녀 14의 경우에는 등교하는 날과 집에서 온라인 수업을 하는 날의 미디어이용 차이가 컸다고 호소한다. 10월 30일(금)은 집에서 온라인 수업을 들었던 날이다. 이날 PC로 영어 수업을 하였고 TV도 많이 봤다.

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	06:00-06:15	무명					○○○○						○○○○
	06:15-06:30						○○○○						○○○○
	06:30-06:45						○○○○						○○○○
	06:45-07:00						○○○○						○○○○
7시	07:00-07:15						○○○○						○○○○
	07:15-07:30						○○○○						○○○○
	07:30-07:45						○○○○						○○○○
	07:45-08:00						○○○○						○○○○
8시	08:00-08:15						○○○○						○○○○
	08:15-08:30						○○○○						○○○○
	08:30-08:45	3	안녕 자두야	혼자	집	취식	○○○V						○○○○
	08:45-09:00						○○○○						○○○○
9시	09:00-09:15						○○○○						○○○○
	09:15-09:30	6	온라인수업	혼자	집	수업	○○○V						○○○○
	09:30-09:45						○○○○						○○○○
	09:45-10:00						○○○○						○○○○
10시	10:00-10:15						○○○○						○○○○
	10:15-10:30						○○○○						○○○○
	10:30-10:45						○○○○						○○○○
	10:45-11:00						○○○○						○○○○
11시	11:00-11:15						○○○○						○○○○
	11:15-11:30						○○○○						○○○○
	11:30-11:45						○○○○						○○○○
	11:45-12:00						○○○○						○○○○

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
12시	12:00-12:15		종교방송리시	혼자	집	게임/연예	○○○○V						○○○○
	12:15-12:30						○○○○						○○○○
	12:30-12:45						○○○○						○○○○
	12:45-13:00						○○○○						○○○○
1시	13:00-13:15						○○○○						○○○○
	13:15-13:30						○○○○						○○○○
	13:30-13:45						○○○○						○○○○
	13:45-14:00						○○○○						○○○○
2시	14:00-14:15						○○○○						○○○○
	14:15-14:30						○○○○						○○○○
	14:30-14:45						○○○○						○○○○
	14:45-15:00						○○○○						○○○○
3시	15:00-15:15	3	니켈로디언/에픽사	혼자	집	취식/재미	○○○V						○○○○
	15:15-15:30						○○○○						○○○○
	15:30-15:45						○○○○						○○○○
	15:45-16:00						○○○○						○○○○
4시	16:00-16:15						○○○○						○○○○
	16:15-16:30	3	KBS드라마/재미전지남극	엄마, 딸	집	취식/재미	○○○○V						○○○○
	16:30-16:45	3	KBS92/과학	딸	집	재미	○○○○						○○○○
	16:45-17:00						○○○○						○○○○
5시	17:00-17:15	2	우독한	엄마, 딸	집	하루예매	○○○○V						○○○○
	17:15-17:30						○○○○						○○○○
	17:30-17:45	3	에픽스/영웅배틀	혼자	집	취식	○○○V						○○○○
	17:45-18:00						○○○○						○○○○

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	18:00~18:15						○○○○						○○○○
	18:15~18:30						○○○○						○○○○
	18:30~18:45						○○○○						○○○○
	18:45~19:00						○○○○						○○○○
7시	19:00~19:15						○○○○						○○○○
	19:15~19:30						○○○○						○○○○
	19:30~19:45						○○○○						○○○○
	19:45~20:00	3	MBC	부모 + 딸	집	뉴스 시청	○○○○						○○○○
8시	20:00~20:15	↓	↓	↓	↓	↓	○○○○						○○○○
	20:15~20:30						○○○○						○○○○
	20:30~20:45						○○○○						○○○○
	20:45~21:00						○○○○						○○○○
9시	21:00~21:15	3	SBS	부모, 딸	집	뉴스	○○○○						○○○○
	21:15~21:30	수면					○○○○						○○○○
	21:30~21:45						○○○○						○○○○
	21:45~22:00						○○○○						○○○○
10시	22:00~22:15						○○○○						○○○○
	22:15~22:30						○○○○						○○○○
	22:30~22:45						○○○○						○○○○
	22:45~23:00						○○○○						○○○○
11시	23:00~23:15						○○○○						○○○○
	23:15~23:30						○○○○						○○○○
	23:30~23:45						○○○○						○○○○
	23:45~24:00	✓					○○○○						○○○○

그림 IV-11. 미디어 다이어리(자녀 14)

반면, 11월 2일(월)은 등교하는 날이라 미디어 이용 시간이 비교적 적었다.

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	06:00-06:15	↓					○○○○						○○○○
	06:15-06:30						○○○○						○○○○
	06:30-06:45						○○○○						○○○○
	06:45-07:00						○○○○						○○○○
7시	07:00-07:15						○○○○						○○○○
	07:15-07:30						○○○○						○○○○
	07:30-07:45	3	디즈니미디어/크리스마스캐리커/공자 집			개미디	○○○○↓						○○○○
	07:45-08:00						○○○○						○○○○
8시	08:00-08:15	↓					○○○○						○○○○
	08:15-08:30		↓				○○○○						○○○○
	08:30-08:45			↓			○○○○						○○○○
	08:45-09:00	↓					○○○○						○○○○
9시	09:00-09:15	↓					○○○○						○○○○
	09:15-09:30						○○○○						○○○○
	09:30-09:45						○○○○						○○○○
	09:45-10:00						○○○○						○○○○
10시	10:00-10:15						○○○○						○○○○
	10:15-10:30						○○○○						○○○○
	10:30-10:45						○○○○						○○○○
	10:45-11:00						○○○○						○○○○
11시	11:00-11:15						○○○○						○○○○
	11:15-11:30						○○○○						○○○○
	11:30-11:45						○○○○						○○○○
	11:45-12:00	↓					○○○○						○○○○

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
12시	12:00-12:15						○○○○						○○○○
	12:15-12:30						○○○○						○○○○
	12:30-12:45						○○○○						○○○○
	12:45-13:00						○○○○						○○○○
1시	13:00-13:15	↓					○○○○						○○○○
	13:15-13:30						○○○○						○○○○
	13:30-13:45						○○○○						○○○○
	13:45-14:00						○○○○						○○○○
2시	14:00-14:15						○○○○						○○○○
	14:15-14:30						○○○○						○○○○
	14:30-14:45						○○○○						○○○○
	14:45-15:00						○○○○						○○○○
3시	15:00-15:15						○○○○						○○○○
	15:15-15:30						○○○○						○○○○
	15:30-15:45	11	TPM / FLO	엘마+판	차안	강제/음악 듣기	○○○○↓						○○○○
	15:45-16:00						○○○○						○○○○
4시	16:00-16:15						○○○○						○○○○
	16:15-16:30						○○○○						○○○○
	16:30-16:45						○○○○						○○○○
	16:45-17:00						○○○○						○○○○
5시	17:00-17:15						○○○○						○○○○
	17:15-17:30						○○○○						○○○○
	17:30-17:45						○○○○						○○○○
	17:45-18:00						○○○○						○○○○

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
6시	18:00~18:15		II	TMap/FLO	엄마/단	차안	3점/4점						
	18:15~18:30						0000						0000
	18:30~18:45						0000						0000
	18:45~19:00						0000						0000
7시	19:00~19:15		3	플레이션/프리파라/필사	집	유익	0000						0000
	19:15~19:30						0000						0000
	19:30~19:45						0000						0000
	19:45~20:00						0000						0000
8시	20:00~20:15						0000						0000
	20:15~20:30						0000						0000
	20:30~20:45						0000						0000
	20:45~21:00						0000						0000
9시	21:00~21:15						0000						0000
	21:15~21:30						0000						0000
	21:30~21:45						0000						0000
	21:45~22:00						0000						0000
10시	22:00~22:15						0000						0000
	22:15~22:30						0000						0000
	22:30~22:45						0000						0000
	22:45~23:00						0000						0000
11시	23:00~23:15						0000						0000
	23:15~23:30						0000						0000
	23:30~23:45						0000						0000
	23:45~24:00						0000						0000

그림 IV-12. 미디어 다이어리(자녀 14)

5. 소결

주요 내용

- 부모가 자녀에게 미디어의 장점이나 긍정적인 측면도 함께 이야기하면서 적극적으로 자녀에게 도움이 될 만한 콘텐츠를 추천하는 것이 바람직함.
- 부모는 자녀 앞에서 휴대전화를 필요이상으로 사용하는 것을 삼갈 필요가 있음.
- 부모와 자녀가 함께 미디어 다이어리를 작성해 서로의 경험을 이야기해보는 것도 추천할 만함.
- 부모가 자녀와 함께 야외활동을 활발하게 하는 것은 초등학교 자녀의 미디어의존을 줄이는 효과적인 방법임.

부모와 자녀의 면접결과 미디어에 관한 두 집단의 뚜렷한 인식 차이를 확인할 수 있다. 즉 부모들은 자녀가 미디어를 많이 사용하는 것을 달가워하지 않았다. 미디어가 자녀에게 미치는 긍정적 영향보다 부정적 영향을 더 크게 인식하고 있기 때문에 다양한 방식으로 자녀의 미디어 이용을 통제하려고 했다. 특히 자녀들이 부모의 돌봄이 많이 필요한 초등학교 어린 나이어서 앱을 통한 통제가 많았다. 반면, 자녀는 게임이나 유튜브에 빠져 부모의 제한이나 통제에 불만이 많았다. 학생들에게 미디어는 친구와 소통하고 스트레스를 해소하며 즐거움과 재미를 만끽할 수 있는 존재였다. 인터뷰에 참여한 다수의 학생들은 정해진 시간보다 미디어를 더 하고 싶어 했다. 때때로 부모들은 과제 수행이라는 당근을 통해 아이들의 미디어 이용을 통제하기도 했다. 학교나 학원 숙제, 공부를 더 하게 되면 미디어 이용을 조금씩 늘려주는 방식이었다. 특히 올해 초 시작된 코로나 위기 상황은 학생들의 미디어에 대한 의존을 더 심하게 만들었다. 학교에 가지 않고 집에서 학습하는 시간이 많다 보니 부모들이 제대로 통제하기가 어려웠다. 또한 학교 친구를 사귀기도 어려웠고 오프라인 대면 모임도 쉽지 않았기 때문에 결국 학생들은 집에서 예전보다 많은 시간을 미디어를 이용하는 데 보내야 했다.

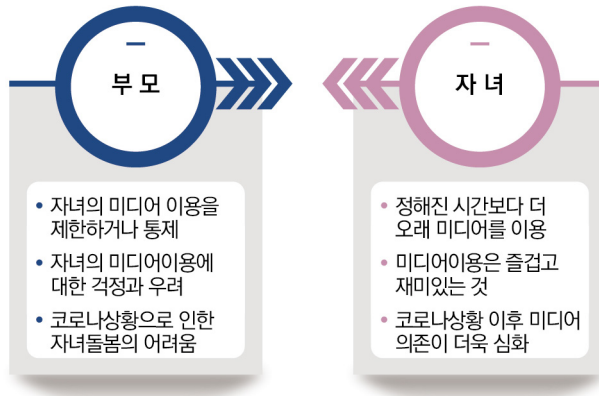


그림 IV-13. 미디어 이용을 둘러싼 부모와 자녀의 갈등 양상

면접결과를 통해 볼 때 미디어 이용을 둘러싼 부모와 자녀의 관계나 갈등을 해결하기 위해서는 부모가 다음과 같은 다방면의 노력을 할 필요가 있다. 먼저, 부모는 자녀에게 미디어의 단점뿐 아니라 장점도 함께 이야기할 필요가 있다. 면접결과에서도 나타났듯이, 부모들은 자녀에게 미디어가 미치는 부정적 영향 위주로 이야기를 하는 경향이 있었다. 이는 자녀의 미디어 이용에 대한 적극적인 통제나 제한으로 나타날 수 있어 오히려 자녀와의 갈등이나 대립만 초래할 수 있다. 따라서 부모가 자녀에게 미디어의 장점이나 긍정적인 측면도 함께 이야기하면서 적극적으로 자녀에게 도움이 될 만한 콘텐츠를 추천하는 것이 바람직하다. 면접결과에서처럼 학생들은 대부분 자극적이고 흥미 위주의 콘텐츠를 즐기고 있었다. 온라인상에는 초등학생들에게 해로운 콘텐츠도 있지만 유익한 내용의 콘텐츠도 다양하게 존재한다. 특히 유튜브를 통해 정보를 찾는 디지털원주민인 지금의 초등학생들에게 유튜브를 비롯한 미디어는 여러 가지 정보를 얻을 수 있는 유익한 매체다. 즉 미디어를 어떻게 활용하느냐가 중요한 것이다. 따라서 부모가 자녀에게 유익할 만한 콘텐츠를 직접 찾아 함께 보는 것도 자녀의 미디어 리터러시를 증진시키는 좋은 방안이 될 수 있다. 건강에 안 좋고 공부에 방해된다고 해서

미디어를 무조건 못 하게 하기 보다는 자녀의 성장에 도움이 될 만한 유익한 콘텐츠를 찾아 함께 보고 이야기하려는 노력도 중요하다. 초등학생들이 가장 많이 하는 게임의 경우에도 부모가 어느 정도 해당 게임을 할 수 있으면 좋다. 가끔씩 자녀와 게임을 하면서 그들의 세계를 이해하고 공감할 수 있으면 자녀와의 유대감도 강화하고 미디어 이용에 대해 더 진솔하게 대화할 수 있다. 앞서 살펴본 자녀 1의 사례에서처럼, 자녀는 엄마의 잔소리보다는 상담사와의 상담을 더 편안하게 생각할 수 있다. 왜냐하면 자신들의 마음을 상담사가 더 잘 이해해주기 때문이다. 따라서 자녀가 미디어를 사용하고 있을 때 부모가 아이의 심리 상태와 마음을 잘 읽어서 적절히 대응하는 것이 필요하다.

부모가 자녀 앞에서 휴대전화를 많이 하는 것도 조심해야 할 부분이다. 면접결과에서도 나타났지만, 자녀는 부모가 휴대전화에 빠져 있는 것을 좋게 보지 않는다. 자신들에게는 하지 말라고 하면서 휴대전화를 즐기는 부모들을 보는 자녀의 시선이 고울 리가 없다. 잘 알려져 있듯이, 자녀는 부모로부터 많은 것을 배운다. 이러한 점을 고려하면 부모가 자녀에게 미디어를 이용하는 것은 안 좋다고 이야기하면서 정작 본인은 미디어에 빠져있는 모습은 자녀에게 이율배반적으로 비춰질 수 있다. 자녀에 대한 신뢰를 바탕으로 이들의 미디어 이용을 효율적으로 중재하기 위해서는 부모가 먼저 미디어 이용을 자제하는 모습을 보여야 한다. 되도록 자녀가 보는 앞에서 미디어를 이용하는 것을 삼갈 필요가 있다. 면접결과에서도 나타났듯이, 많은 가정들이 미디어 사용 규칙을 통해 자녀의 미디어 이용을 제한하고 있다. 자녀만 미디어 사용 규칙을 만들어 지키도록 할 것이 아니라 부모 또한 미디어 사용 규칙을 만들어 자녀와 함께 실천할 필요가 있다.

본 연구결과에서도 나타났듯이, 부모가 자녀의 미디어 이용을 방치하거나 신경을 안 쓰는 것은 아이의 미디어의존을 더욱 악화시킬 우려가 있다. 초등학생 수준에서 하루에 5시간 이상을 미디어를 이용하면서 보내는 것은 매우 우려스러운 상황이다. 따라서 이렇게 과다할 정도로 미디어를 사용하는 경우 어떤 식으로든

부모가 개입할 필요가 있다. 부모 17과 20의 경우 코로나 상황으로 자녀의 미디어 이용이 더 심해졌다고 어려움을 호소하고 있지만 부모가 어떤 식으로든 자녀가 미디어와 멀어지도록 할 필요가 있다고 본다. 가령, 주말에 일부러라도 자녀와 함께 야외로 나가서 자전거를 탈 수도 있고 공원에 가서 산책을 함께 할 수도 있다. 너무 외부적 요인을 탓할 게 아니라 부모 스스로 자녀의 미디어 이용을 줄이기 위해서 어떤 노력을 해 왔는지를 성찰할 필요가 있다.

미디어 환경이 빠르게 변화하고 있는 현 상황에서 자녀의 미디어 이용과 관련한 부모의 적절한 개입과 중재 노력은 필요하다. 하지만, 무조건적으로 미디어를 나쁘게 보거나 자녀의 미디어이용을 제한하려고 하는 것은 자녀와의 갈등과 대립을 초래할 가능성이 있다. 미디어가 가진 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 충분히 설명하고 한번 만들어진 규칙은 일관성 있게 지켜나는 것이 중요하다. 때로는 부모가 자녀와 함께 유튜브 콘텐츠를 보거나 게임을 함으로써 아이의 눈높이에 맞춰 줄 필요도 있다. 물론 부모 세대와 자녀 세대의 디지털 격차는 분명 크다. 하지만 부모가 적극적으로 나서지 않는다면 아이는 미디어에 지나치게 의존하게 되고 미디어의 악영향으로부터 벗어날 수 없다.

부모와 자녀가 함께 미디어 다이어리를 작성해 보는 것도 도움이 된다. 본 연구에서 부가적으로 실시한 미디어 다이어리 작성 결과를 보면 많은 부모들이 미디어 이용 시간과 이용 목적 등을 기록하면서 너무 과다하게 미디어를 이용하는 것에 놀랐다는 반응을 보였다. 이러한 기록을 처음 해 본 부모들이 많아서인지 스스로 미디어 이용 시간을 줄여야겠다고 다짐한 글을 많이 발견할 수 있었다. 또한, 부모들은 자녀와 노는 시간을 많이 만들어야겠다고 다짐하기도 했다. 어떤 부모는 자녀에게 미디어를 조금만 보라고 하면서 자신이 더 많이 미디어에 노출돼 있다는 걸 알게 됐다며 자신부터 먼저 반성해 미디어 이용을 줄여야겠다고 결심하기도 했다.

이처럼 본 연구는 미디어 다이어리 작성의 효과가 매우 컸음을 나타내 주고

있다. 즉 부모와 자녀가 함께 하루 동안 미디어를 얼마나 이용했고 어떻게 이용했는지를 작성함으로써 자신들의 미디어 이용을 돌이켜 보고 반성할 수 있는 계기가 되었다.

○———— 제5장 전문가 의견조사

- 1. 조사 개요
- 2. 계층적 분석기법(AHP)을
활용한 청소년 미디어 정책
조사
- 3. 청소년 미디어 정책의
중요도-성취도 분석(IPA)
- 4. 미디어 리터러시 교육 정책
- 5. 요약 및 시사점



1. 조사 개요

- 정부부처 관계자, 시·도교육청 관계자, 미디어 및 미디어교육 관련 학자 및 연구자, 미디어교육 분야 교·강사, 학부모 단체 관계자 등 총 152명의 전문가 대상
- 계층적 분석기법(AHP)을 활용, 청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 4대 주체 (정부·지자체, 부모·가정, 학교·교사, 미디어 기업)별 정책의 상대적 중요도 파악
- 청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 정책의 중요도 및 성취도 수준 파악
- 미디어교육 시행을 위한 현상 진단과 관련 정책 마련을 위한 의견조사
- 각 문항의 분석은 초중고 교사 출신 그룹(N= 69명)과 비교사 출신 그룹(N=83명))으로 나눠 분석

1) 조사 목적 및 내용

미디어 이용의 저연령화 현상이 가속화되면서 저연령 청소년 시기부터 체계적인 맞춤형 미디어 정책의 필요성이 대두되고 있다. 청소년으로 하여금 미디어의 역기능에는 선제적으로 대처하고 미디어의 순기능은 적극적으로 활용할 수 있는 역량을 함양토록 우리 사회와 정부의 정책적 대응방안이 요구된다. 이를 통해 우리 청소년들이 디지털 시민성을 갖춘, 주체적이고 창의적인 미디어 프로슈머(prosumer)로 성장할 수 있는 기반을 조성할 필요가 있다.

* 이 장은 배상률 연구위원이 작성하였음.

이를 위해, 교육부, 여가부 등 정부 부처 관계자, 시·도교육청 관계자, 미디어 및 미디어교육 관련 학자와 연구자, 미디어교육 분야의 교·강사, 청소년 교육 및 활동 분야의 현장 전문가, 학부모 단체 관계자 등 총 152명을 대상으로 전문가 의견조사를 실시하였다. 이 조사를 위해 본 연구에서는 2020년 11월 30일 본원의 기관생명윤리위원회의 승인(승인번호: 202007-HR-고유-014)을 받았다.

본 조사의 주요 영역은 세 단계로 진행되었다. 첫째, 계층적 분석기법(AHP: Analytic Hierarchy Process)을 활용하여 관련 정책의 중요도 조사를 수행하였다. 둘째, 중요도 - 성취도 분석(IPA: Importance - Performance Analysis)기법을 활용하여 관련 정책의 중요도 및 성취도, 즉 정책 이행의 파급력 및 현재 정책 이행 수준을 분석하였다. 마지막으로, 분석 결과를 바탕으로 초등학교의 미디어 리터러시 교육 제공을 위한 현상 진단과 세부정책 방안(〈표 V-1〉 참조)을 제시하였다.

표 V-1 전문가 의견조사 개요

영역	조사 내용	분석방법
1	청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 4대 주체(정부·지자체, 부모·가정, 학교·교사, 미디어 기업)별 정책의 상대적 중요도 파악	AHP
2	청소년 미디어 이용 및 미디어교육 관련 정책의 중요도 및 성취도 수준 파악	IPA
3	미디어교육 시행을 위한 현상 진단과 관련 정책 마련을 위한 의견 조사	매트릭스 분석 및 빈도분석

초등학교의 미디어 이용 및 미디어교육에 영향을 미치는 4대 주체로 ① 정부와 지자체, ② 학교와 교사, ③부모와 가정, ④ 미디어 기업을 들 수 있다. 본 조사는 계층적 분석기법(Analytic Hierarchy Process)을 활용하여 4대 주체별 각각의 주요 기능 및 역할을 조사 참여자에게 제시한 후 상대적 중요도를 표시토록 하였

다. 각 기능·역할별 중요도 산출을 위한 측정값을 배정하고 응답자들의 측정값을 각 기능·역할별로 기하평균을 산출한 후 상호 비교를 실시함으로써 최종적으로 각 AHP에서는 분석의 자료로 일관성 지수가 생성된다. AHP에서는 일관성 지수가 1 이하를 유지해야 하며 0에 가까울수록 일관성이 유지된 쌍대비교가 수행되었음을 의미한다. 본 조사결과에서는 일관성지수(CI: Consistency Index)가 0.1 이하로서 0에 가까우며 계층분석 결과의 일관성이 확보된 것으로 나타났다.

연구진은 초등학교의 미디어 이용과 미디어교육 관련 정책을 총 15개로 정리하여 조사에 참여한 전문가들에게 제시하고 각 정책의 중요도 및 현재 정책의 성취도 수준을 7점 척도(① 낮음 ~ ⑦ 높음)로 응답토록 하였다. 본 조사에서 제시된 15개의 정책은 2020년도 중앙부처 시행계획에 포함된 부처별 관련 정책과 여가부, 교육부 등 정부 부처와 산하기관 관계자와의 정책 자문을 통해 파악한 관련 정책들을 목록화하고 정책 간 유사한 내용은 통합하여 정리한 것이다.

마지막으로, 초등학교의 미디어 리터러시 제고를 위한 교육의 체계적 시행을 위해 현재 이루어지는 미디어교육 관련 현황을 파악하고 세부 정책 방안을 마련하기 위한 문항을 구성하였다. 본 조사에서는 우선, 디지털 미디어 역기능 해소 관련 정책과 미디어교육 관련 정책을 전반적으로 진단하고 학교 내 미디어교육의 체계적 시행을 위한 인프라 수준과 구성원의 역량 및 관심 수준을 파악하였다. 또한, 교육부 정책연구보고서 등 미디어교육 관련 선행연구를 분석하고 교육부와 정책실무협의를 통해 총 17개의 미디어 리터러시 구성요소를 변별하였다. 그리고 매트릭스 분석 기법을 활용하여 미디어 리터러시 구성요소별로 초등학교 저학년과 고학년에서 교육적 필요성이 높은 영역이 무엇인지 각각 파악하였다.

2) 조사 방법 및 조사 참여자 구성

본 조사의 참여자 대부분은 미디어 및 청소년 미디어교육 관련 전문가들로,

본 연구의 연구진이 수년간 관련 연구 과정에서 축적한 전문가 명단과 전국미디어 리터러시교사협회(KATOM) 회원 명단을 통해 모집하였다.

본 조사는 온라인조사 방식으로 이루어졌다. 연구진은 조사를 위탁받은 전문조사업체에게 전문가 명단과 설문지를 작성하여 전달하였고, 조사업체는 모바일과 이메일을 통해 의견조사 URL을 각 전문가에게 제공하였다. 조사에 참여한 전문가에게는 각각 참여 수당으로 소정의 답례품을 제공하였다.

명단에 포함된 총 205명의 전문가 중 152명이 조사에 참여하였는데, 참여율 74.1%에 달할 만큼 조사에 매우 협조적이었다. <표 V-2>는 조사에 참여한 전문가의 배경 변인을 정리한 것이다.

조사에 참여한 전문가의 남녀 비율은 각각 절반가량인 49.3%와 50.7%를 차지하였다. 연령대는 40대가 가장 많은 42.1%로 나타났고 그 뒤를 이어 50대 이상과 30대 이하가 각각 30.3%와 27.6%를 차지하였다. 현재 초중고교 교사이거나 교사경험이 있는 참여자는 전체 응답자의 45.4%를 차지하였다. 그 중에서 초등교사가 전체 응답자의 19.1%로 가장 많았고 그 뒤를 이어 중학교와 고등학교 교사가 각각 15.8%와 10.5%로 집계되었다. 현재 참여자가 소속된 기관별로 살펴보면, 정부부처, 시도교육청, 지자체/산하기관 공무원 그룹(13.8%), 정부출연 연구기관(14.5%), 초등학교(17.1%), 대학교(18.4%), 중·고교(19.7%) 등 고른 분포를 보이고 있다.

각 문항별 분석은 전체 응답자 그리고 초중고교 교사 출신과 비교사 출신으로 구분하여 이루어졌다. 학교현장에서의 미디어교육 현황을 진단하고 실효성 있는 정책 방안을 마련하기 위해서는 학교 현장을 잘 아는 교사 집단의 인식과 의견을 별도로 파악하는 것이 필요하다는 연구진의 판단에 따른 것이다.

표 V-2 응답자 분포표

	사례수 (명)	%
▣ 전체 ▣	152	100.0
성별		
남	75	49.3
여	77	50.7
연령		
30대 이하	42	27.6
40대	64	42.1
50대 이상	46	30.3
교사경험		
초등학교 교사	29	19.1
중학교 교사	24	15.8
고등학교 교사	16	10.5
교사출신 아님	83	54.6
소속기관		
정부부처	6	3.9
시도교육청	7	4.6
정부출연 연구기관	22	14.5
지자체·산하기관	8	5.3
초등학교	26	17.1
중학교	18	11.8
고등학교	12	7.9
대학교	28	18.4
민간단체	11	7.2
산업체·기업	7	4.6
프리랜서	6	3.9
기타	1	0.7

2. 계층적 분석기법(AHP)을 활용한 청소년 미디어 정책 조사

- 초등생의 올바른 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위해 기여해야할 4대 주체(정부·지자체, 교사·학교, 부모·가정, 미디어 기업)의 중요도는 1위: 부모·가정, 2위: 교사·학교, 3위 정부·지자체, 4위 미디어 기업 순
- 총 16개 세부정책들의 상대적 중요도 조사결과, '부모의 건강한 미디어 이용 습관'과 '교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고'가 최상위권임
- 그 뒤를 이어, '학교 미디어 교육 시행', 부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진', '부모의 미디어 리터러시 역량 제고' 순으로 중요도가 높게 인식되어 5순위 안에 포함되었음

1) 4대 주체의 중요도

초등학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위한 핵심 주체로 정부·지자체, 부모·가정, 교사·학교, 미디어 기업을 들 수 있다. 본 조사에 참여한 전문가들에게 4대 주체 각각의 주요 기능과 역할을 고려하여 상대적 중요도를 평가토록 하였다. 전체 응답에서 주체별 중요도를 산출한 결과, '부모·가정'의 중요도가 0.401로 가장 높게 나타났다. 그 뒤를 이어, '학교·교사' 0.315, '정부/지자체' 0.165, '미디어 기업' 0.119로 조사되었다(〈표 V-3〉, 〈그림 V-1〉 참조).

교사 출신 그룹과 비교사 출신 그룹으로 나눠 주체별 중요도를 그룹별로 각각 산출한 결과, '부모·가정', '학교·교사', '정부·지자체', '미디어 기업' 순으로 동일하게 중요도가 집계되었다. 교사 출신 그룹에서는 '부모·가정(중요도 0.417)', '학교·교사(중요도 0.352)', '정부·지자체(중요도 0.133)', '미디어 기업(중요도 0.098)' 순으로, 비교사 출신 그룹에서도 이와 유사하게 '부모·가정(중요도 0.384)', '학교·교사(중요도 0.283)', '정부·지자체(중요도 0.194)', '미디어 기업(중요도 0.139)' 순으로 주체별 중요도가 도출되었다.

표 V-3 주체별 중요도 분석 결과

평가기준	정부/지자체		학교·교사		부모·가정		미디어 기업		CI
	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	
전체	0.165	3	0.315	2	0.401	1	0.119	4	0.002
교사 출신	0.133	3	0.352	2	0.417	1	0.098	4	0.001
비교사 출신	0.194	3	0.283	2	0.384	1	0.139	4	0.007

※ CI(Consistency Index, 일관성 지수)가 0.1이하인 경우 계층분석 결과의 일관성이 확보되어 조사결과가 유효함을 의미

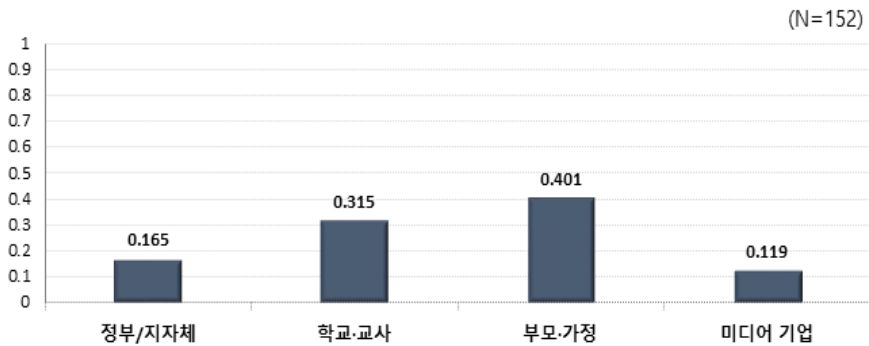


그림 V-1. 주체별 중요도 결과(전체)

2) 주체별 주요 기능·역할에 대한 상대적 중요도

(1) 부모·가정

앞서 살핀 4대 주체별 주요 정책들의 상대적 중요도를 AHP 기법을 활용하여 파악하였다. 우선 전문가들로부터 초등학생이 건강한 미디어 이용 습관을 기르고 미디어 리터러시를 함양하는 데 가장 핵심적인 역할을 해야 한다고 평가받은 핵심

주체인 ‘부모·가정’의 주요 기능과 역할을 ‘자녀의 미디어 이용에 대한 관심과 적절한 개입’, ‘부모의 미디어 리터러시 역량 제고’, ‘부모 - 자녀 간 친밀도와 유대감 증진’, ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’의 네 가지로 구분하고 각 항목의 상대적 중요도를 파악하였다.

전체 응답자의 부모·가정의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도를 산출한 결과, ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’의 중요도가 0.330으로 가장 높게 나타났다. 이어서, ‘부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진’의 중요도가 0.238, ‘부모의 미디어 리터러시 역량 제고’와 ‘자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입’의 중요도가 각각 0.232와 0.200으로 조사되었다(〈표 V-4〉 〈그림 V-2〉참조).

표 V-4 부모·가정의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석 결과

평가기준	자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입		부모의 미디어 리터러시 역량 제고		부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진		부모의 건강한 미디어 이용 습관		CI
	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	
전체	0.200	4	0.232	3	0.238	2	0.330	1	0.000
교사 출신	0.209	4	0.235	3	0.252	2	0.304	1	0.002
비교사 출신	0.192	4	0.229	2	0.227	3	0.352	1	0.002

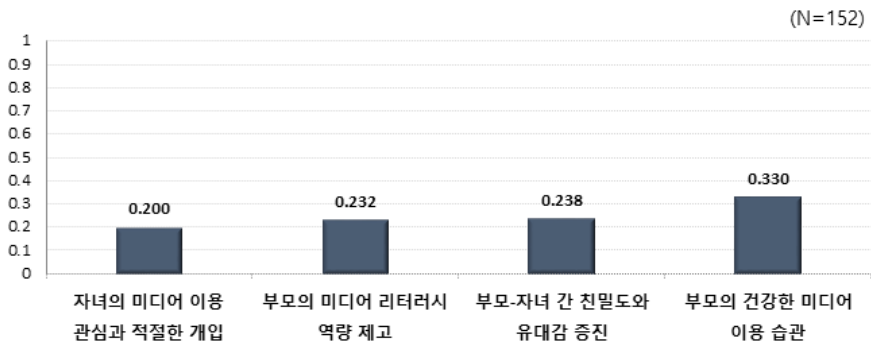


그림 V-2. 부모·가정의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체)

교사 출신 그룹에서 중요도를 산출한 결과, ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’의 중요도가 0.304로 가장 높게 나타났다. 그 뒤를 이어, ‘부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진(중요도 0.252)’, ‘부모의 미디어 리터러시 역량 제고(중요도 0.235)’, ‘자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입(중요도 0.209)’ 순으로 조사되었다.

비교사 출신 그룹에서는 ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관(중요도 0.352)’, ‘부모의 미디어 리터러시 역량 제고(중요도 0.229)’, ‘부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진(중요도 0.227)’, ‘자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입(중요도 0.192)’ 순으로 도출되어 교사출신 그룹 조사결과와 다소 차이를 보였다.

(2) 교사·학교

‘교사·학교’의 주요 기능과 역할을 ‘미디어교육 관련 커리큘럼 운영’, ‘미디어교육에 관한 교사의 관심과 교수 역량 제고’, ‘학교 내 미디어교육을 위한 시설·장비 구축’, ‘학생 대상 스마트폰 등 디지털 기기의 적절한 사용 지도’의 네 가지로 구분하고 각 항목의 상대적 중요도를 파악하였다.

전체 응답자의 교사·학교의 주요 역할·기능 간 상대적 중요도를 산출한 결과, ‘교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고’의 중요도가 0.418로 가장 높게 나타났다. 그 뒤를 이어, ‘학교 미디어교육 관련 커리큘럼 운영(중요도 0.310)’, ‘학생 대상 스마트폰 등 디지털 기기의 적절한 사용 지도(중요도 0.150)’, ‘학교 내 미디어교육을 위한 시설·장비 구축(중요도 0.123)’ 순으로 조사되었다(〈표 V-5〉 〈그림 V-3〉 참조).

표 V-5 교사·학교의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석 결과

평가기준	학교 미디어교육 시행		교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고		미디어교육 시설·장비 구축		스마트폰 사용 지도		CI
	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	
전체	0.310	2	0.418	1	0.123	4	0.150	3	0.005
교사 출신	0.301	2	0.410	1	0.121	4	0.168	3	0.006
비교사 출신	0.317	2	0.424	1	0.123	4	0.136	3	0.006

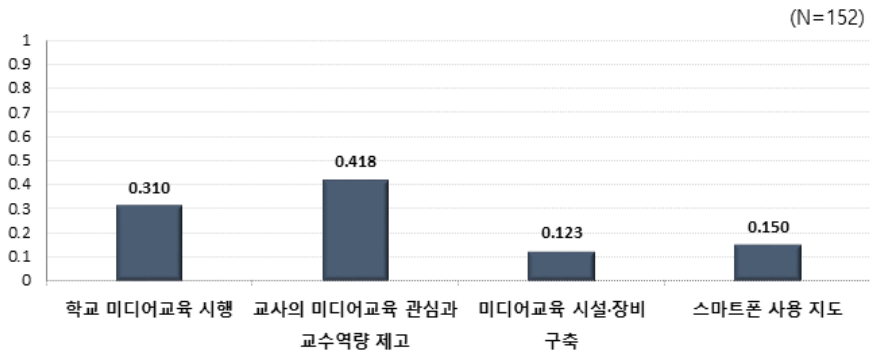


그림 V-3. 교사·학교의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체)

교사 출신 그룹과 비교사 출신 그룹 모두에게서 중요도 순서는 동일하게 도출되었다. 즉, ‘미디어교육에 관한 교사의 관심과 교수역량 제고(교사 0.410로 vs. 비교사 0.424)’, ‘미디어교육 관련 커리큘럼 운영(교사 0.301 vs. 비교사 0.317)’, ‘학생 대상 스마트폰 등 디지털 기기의 적절한 사용 지도(교사 0.168 vs. 비교사 0.136)’, ‘학교 내 미디어교육을 위한 시설·장비 구축(교사 0.121 vs. 비교사 0.123)’으로 두 그룹 간 유사한 조사결과가 도출되었다.

(3) 정부·지자체

정부·지자체의 주요 기능과 역할을 ‘부적절한 콘텐츠 생산자·전달자에 대한 엄격한 제재 및 처벌’, ‘학교 내 미디어교육의 체계적 시행을 위한 정책’, ‘과중한 학업 부담 완화 정책’, ‘놀이와 휴식을 즐길 수 있는 충분한 시설 및 공간 마련’, ‘초등학생의 미디어 리터러시 역량을 키울 수 있는 인프라 구축’의 다섯 가지로 구분하고 각 항목의 상대적 중요도를 파악하였다.

전체 응답자를 대상으로 정부·지자체의 주요 역할·기능 간 상대적 중요도를 산출한 결과, ‘학교 미디어 교육의 체계적 시행을 위한 정책’의 중요도가 0.355로 1위를 차지하였다. 그 뒤를 이어, ‘초등학생의 미디어리터러시 역량 키울 수 있는 인프라 구축’의 중요도가 0.266, ‘부적절한 콘텐츠 생산자·전달자에 대한 엄격한 제재/처벌’의 중요도가 0.144, ‘놀이와 휴식을 즐길 수 있는 충분한 시설 및 공간 마련’의 중요도가 0.138, 그리고 ‘학업부담 완화 정책’의 중요도가 0.097로 나타났다(〈표 V-6〉 참조).

표 V-6 정부/지자체의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석결과

평가 기준	엄격한 제재·처벌		학교 미디어 교육 정책		학업부담 완화정책		놀이·휴식 시설·공간		미디어리터러시 역량 키울 인프라 구축		CI
	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	
전체	0.144	3	0.355	1	0.097	5	0.138	4	0.266	2	0.009
교사 출신	0.144	3	0.352	1	0.089	5	0.132	4	0.283	2	0.016
비교사 출신	0.145	3	0.357	1	0.103	5	0.142	4	0.253	2	0.008

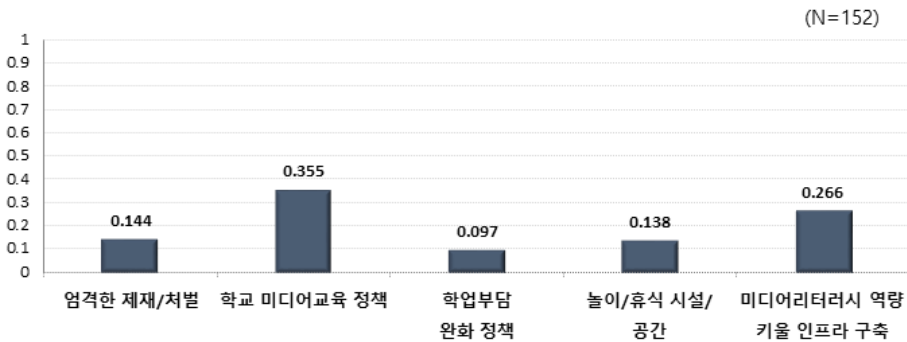


그림 V-4. 정부/지자체의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체)

교사 출신과 비교사 출신 그룹 모두에게서 다섯 개 항목별 순위가 동일하게 도출되었다. 즉, ‘학교 미디어 교육의 체계적 시행을 위한 정책(교사 0.352 vs. 비교사 0.357)’, ‘초등학생의 미디어리터러시 역량 키울 수 있는 인프라 구축(교사 0.283 vs. 비교사 0.253)’, ‘부적절한 콘텐츠 생산자/전달자에 대한 엄격한 제재/처벌(교사 0.144 vs. 비교사 0.145)’, ‘놀이/휴식을 즐길 수 있는 충분한 시설 및 공간 마련(교사 0.132 vs. 비교사 0.142)’, 그리고 ‘학업부담 완화 정책(교사 0.089 vs. 비교사 0.103)’ 순으로 양쪽 그룹 모두에서 중요도가 도출되었다.

(4) 미디어 기업

미디어 기업의 주요 기능과 역할을 ‘초등학생에게 유해한 콘텐츠에 대한 자체 모니터링 및 자율 정화’, ‘청소년의 올바른 미디어 이용과 미디어교육을 위한 재정적 지원’, ‘유익한 콘텐츠 및 정보의 생산과 전달을 위한 노력’의 세 가지로 구분하고 각 항목의 상대적 중요도를 파악하였다.

전체 응답자를 대상으로 기업의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도를 산출한 결과, ‘유해 콘텐츠에 대한 모니터링 및 자율정화의 중요도가 0.425로 가장 높게 나타났으며, ‘유익한 콘텐츠·정보 생산 및 전달 노력’의 중요도가 0.388 그리고 ‘청소년 미디어 교육을 위한 재정적 지원’의 중요도가 0.188로 2위와 3위를 각각 차지하였다(〈표 V-7〉 〈그림 V-5〉 참조).

표 V-7 미디어 기업의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 분석 결과

평가기준	유해 콘텐츠에 대한 모니터링·자율정화		청소년 미디어교육을 위한 재정적 지원		유익한 콘텐츠·정보 생산 및 전달 노력		CI
	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	
전체	0.425	1	0.188	3	0.388	2	0.002
교사 출신	0.405	2	0.187	3	0.408	1	0.003
비교사 출신	0.441	1	0.188	3	0.371	2	0.002

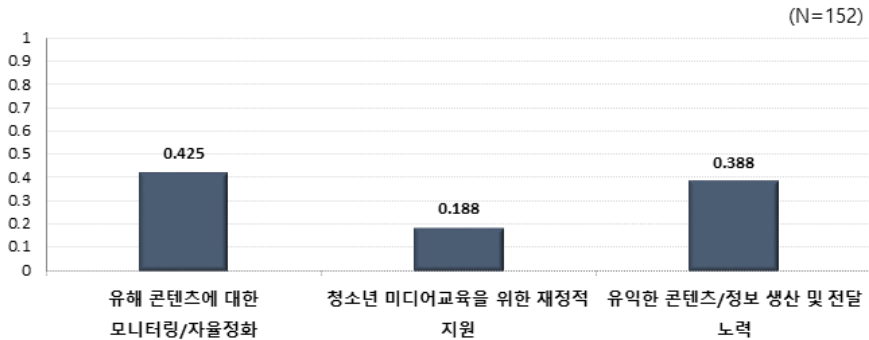


그림 V-5. 미디어 기업의 주요 기능·역할 간 상대적 중요도 결과(전체)

교사 출신 그룹과 비교사 출신 그룹의 중요도 순위에서 다소 차이가 발생하였다. 교사 출신 그룹은 ‘유익한 콘텐츠·정보 생산 및 전달 노력(중요도 0.408)’과 ‘유해한 콘텐츠에 대한 자체 모니터링 및 자율정화(중요도 0.405)’의 중요도를 비슷하게 평가하고 있었다. 그러나 비교사 출신 그룹에서는 ‘유익한 콘텐츠·정보 생산 및 전달 노력’의 중요도가 0.411로 도출되어 2위를 차지한 ‘유익한 콘텐츠·정보 생산 및 전달 노력’의 중요도 0.371와 상대적으로 큰 폭의 차이를 보였다. 두 그룹 모두에서 ‘청소년의 올바른 미디어 이용과 미디어교육을 위한 재정적 지원’은 최하위를 차지하였다(교사 0.187 vs. 비교사 0.188).

3) 최종 중요도

〈표 V-8〉은 앞서 살핀 초등학교 학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어리터러시 역량 함양 및 제고를 위한 각 역할·기능별 중요도를 산출하여 정리한 것이다. 최종 중요도 산출식은 ‘대분류 중요도 × 중분류 중요도’이다. 즉, 앞서 살핀 1) 4대 주체별 중요도의 〈표 V-3〉에 제시된 각 주체별 중요도와 2) 주체별 주요 기능·역할에 대한 상대적 중요도의 〈표 V-4〉~〈표 V-7〉에 제시된 각 기능·역할의 중요도

값을 곱한 결과가 각 항목별 최종 중요도이다.

각 항목별 중요도 산출 결과, ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’(0.132)과 ‘교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고’(0.131)가 최상위권을 이뤘으며, 그 뒤를 이어 ‘학교 미디어 교육 시행’(0.098), ‘부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진’(0.096), ‘부모의 미디어 리터러시 역량 제고’(0.093) 순으로 상위 5순위 안에 포함되었다.

표 V-8 최종 중요도 분석 결과

대분류	중분류	전체		교사 출신 그룹		비교사 출신 그룹	
		중요도	우선 순위	중요도	우선 순위	중요도	우선 순위
정부/ 지자체	엄격한 제재·처벌	0.024	13	0.019	13	0.028	13
	학교 미디어교육 정책	0.058	7	0.047	8	0.069	7
	학업부담 완화정책	0.016	16	0.012	16	0.020	16
	놀이/휴식 시설/공간	0.023	14	0.018	15	0.028	14
	미디어리터러시 역량 키울 인프라 구축	0.044	11	0.038	12	0.049	10
교사· 학교	학교 미디어교육 시행	0.098	3	0.106	3	0.090	3
	교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고	0.131	2	0.144	1	0.120	2
	미디어교육 시설·장비 구축	0.039	12	0.043	9	0.035	12
	스마트폰 사용 지도	0.047	9	0.059	7	0.038	11
부모· 가정	자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입	0.080	6	0.087	6	0.074	6
	부모의 미디어 리터러시 역량 제고	0.093	5	0.098	5	0.088	4
	부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진	0.096	4	0.105	4	0.087	5
	부모의 건강한 미디어 이용 습관	0.132	1	0.127	2	0.135	1
미디어 기업	유해 콘텐츠에 대한 모니터링·자율정화	0.051	8	0.040	11	0.061	8
	청소년 미디어교육을 위한 재정적 지원	0.022	15	0.018	14	0.026	15
	유익한 콘텐츠·정보 생산 및 전달 노력	0.046	10	0.040	10	0.051	9

중요도가 가장 낮다고 평가된 최하위 3항목은 ‘놀이·휴식 시설·공간 마련(14위, 0.023)’, ‘미디어 기업의 청소년의 올바른 미디어이용과 미디어교육을 위한 재정적 지원(15위, 0.022)’, 그리고 ‘학업부담 완화 정책(16위, 0.016)인 것으로 조사되었다.

교사 출신 그룹과 비교사 출신 그룹으로 나누어 최종 중요도를 분석했을 때, 두 그룹 간 각 항목별 중요도에 따른 순위의 차이가 미세하게 나타났다(〈그림 V-6〉 참조). 교사 출신 그룹의 최상위 5개 항목은 1위 ‘교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고’, 2위 ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’, 3위 ‘학교 미디어교육 시행’, 4위 ‘부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진’, 5위 ‘부모의 미디어 리터러시 역량 제고’이다. 반면, 비교사 출신 그룹의 최상위 5개 항목은 1위 ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’, 2위 ‘교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고’, 3위 ‘학교 미디어교육 시행’, 4위 ‘부모의 미디어 리터러시 역량 제고’, 5위 ‘부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진’으로 조사되었다. 즉, 두 그룹 간 1위와 2위, 4위와 5위의 순위가 뒤바뀌었다.

‘청소년 미디어교육을 위한 미디어기업의 재정적 지원(교사 14위 vs. 비교사 15위)’, ‘놀이/휴식 시설/공간 마련(교사 15위 vs. 비교사 14위)’, ‘학업부담 완화 정책(교사 16위 vs. 비교사 16위)’은 두 그룹 모두에게서 중요성이 가장 낮은 항목으로 조사되었다.

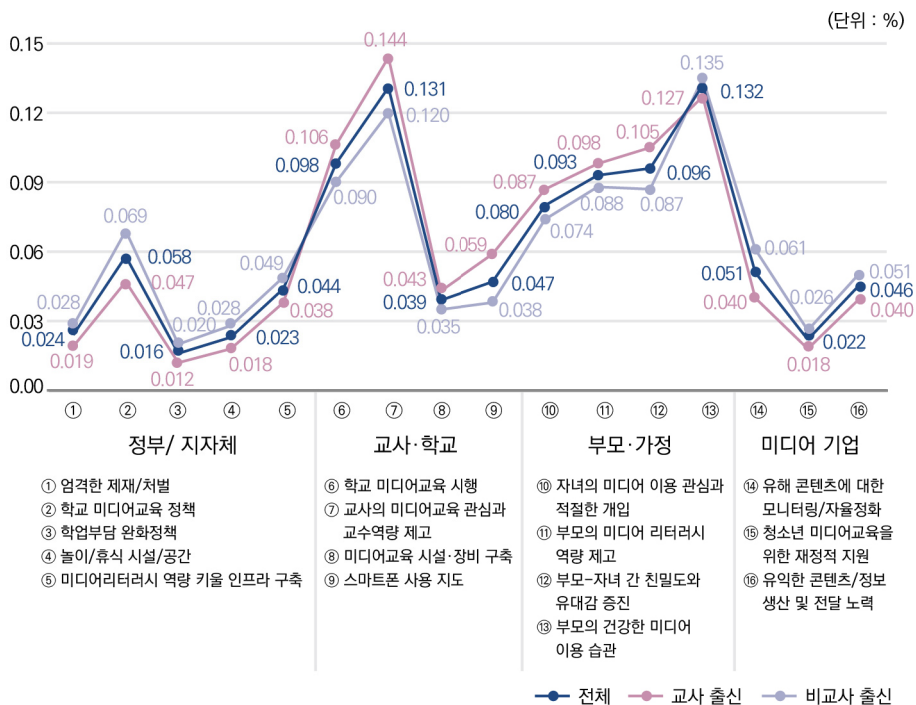


그림 V-6. 최종 중요도 결과

3. 청소년 미디어 정책의 중요도-성취도 분석(IPA)

- 영역4(중요도 높으나 성취도 낮음)에 포함된 6개의 정책: ① 교사의 미디어리터러시 역량 제고, ② 부모의 미디어리터러시 역량 제고, ③ 학교 미디어교육의 체계적 이행, ④ 미디어교육 전문 교·강사 양성 및 활용, ⑤ 학교 미디어교육 제도화를 위한 법제 구축 및 정비, ⑥ 관련 부처별 청소년의 미디어 이용 관련 정책적 협업 및 조율
- 영역1(중요도 및 성취도 모두 높음)에 포함된 4개의 정책: ① 유해 매체물에 대한 차단·제재, ② 미디어 과의존 초등학생 위한 심리상담 및 치유 프로그램 지원, ③ 미디어교육 교수·학습자료 개발 및 지원, ④ 스마트폰, 게임 등 미디어 과의존·중독 예방·대응 콘텐츠 개발 및 보급

〈표 V-9〉와 〈그림 V-7〉은 초등학생들이 건강한 미디어 이용 습관을 기르고 미디어 리터러시를 함양하도록 하기 위해 필요한 15대 정책 과제에 대하여 전문가가 진단한 중요도(이행의 파급력)와 성취도(이행 수준)를 IPA 매트릭스 방식으로 정리한 것이다.

표 V-9 중요도-성취도 IPA 분석결과

내용	전체			교사 출신 그룹			비교사 출신 그룹		
	중요도	성취도	영역	중요도	성취도	영역	중요도	성취도	영역
(1) 청소년 위한 디지털 기기의 보급	4.03	4.34	2	4.33	4.25	2	3.78	4.42	2
(2) 교사의 미디어리터러시 역량 제고	5.91	3.46	4	6.07	3.65	1	5.78	3.30	4
(3) 부모의 미디어리터러시 역량 제고	5.74	2.82	4	5.84	2.77	4	5.65	2.87	4
(4) 미디어교육센터 설립 및 접근성 제고	4.75	3.46	3	4.78	3.41	3	4.72	3.51	2
(5) 학교 미디어교육의 체계적 이행	5.58	3.19	4	5.80	3.13	4	5.40	3.24	4
(6) 유해 매체물에 대한 차단·제재	5.46	3.67	1	5.81	3.52	4	5.17	3.80	1

내용	전체			교사 출신 그룹			비교사 출신 그룹		
	중요도	성취도	영역	중요도	성취도	영역	중요도	성취도	영역
(7) 스마트폰, 게임 등 미디어 과의존/중독 예방·대응 콘텐츠 개발·보급	5.19	3.99	1	5.43	4.33	1	4.99	3.70	2
(8) 올바른 미디어이용 및 미디어교육 관련 공모전 및 행사 개최	4.07	3.85	2	4.29	3.90	2	3.88	3.81	2
(9) 미디어에 대한 창의적 체험활동 교육 지원	4.97	3.74	2	4.99	3.83	2	4.95	3.66	2
(10) 미디어교육 교수·학습 자료 개발 및 지원	5.33	3.65	1	5.46	3.84	1	5.22	3.49	4
(11) 미디어 과의존 초등학생 위한 심리상담 및 치유 프로그램 지원	5.34	3.70	1	5.61	3.84	1	5.11	3.59	1
(12) 관련부처별 청소년의 미디어 이용 관련 정책적 협업 및 조율	5.31	3.26	4	5.29	3.51	3	5.33	3.06	4
(13) 학교 미디어교육 제도화를 위한 법제 구축 및 정비	5.50	3.04	4	5.52	3.12	4	5.48	2.98	4
(14) 미디어 관련 제작·체험 프로그램 제공	4.79	3.68	2	5.04	3.71	2	4.58	3.66	2
(15) 미디어교육 전문 교·강사 양성 및 활용	5.54	3.41	4	5.77	3.39	4	5.35	3.42	4

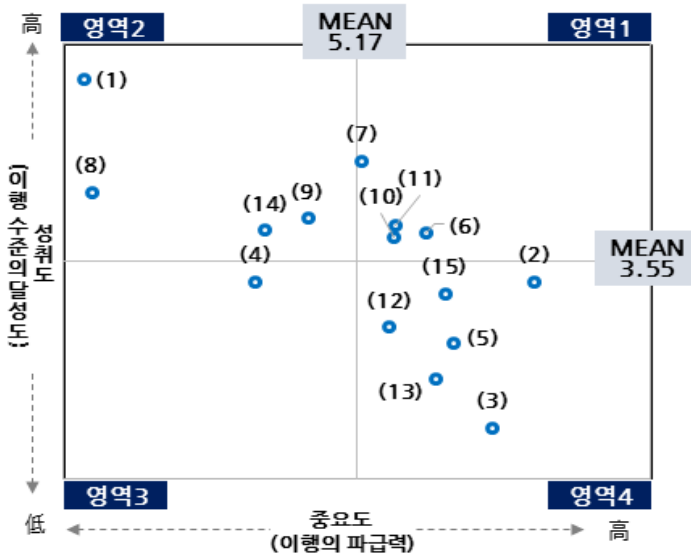


그림 V-7. 중요도-성취도 IPA 분석결과(전체)

〈그림 V-7〉에서 보이듯이, 영역1에 포진된 정책들은 중요도와 성취도가 모두 평균 이상으로 높음을 의미한다. 반면, 영역3은 중요도와 성취도에 있어 평균 이하의 점수를 받은 정책들로 구성되어 있다. 영역2에 포함된 정책들은 중요도는 낮으나 성취수준이 높고, 영역4에는 중요도는 높으나 성취수준이 평균 이하인 정책들로 포진되어 있다. 제한된 자원과 인력으로 인해 청소년 미디어 정책의 시행을 위한 선택과 집중이 필요하다면, 전반적으로 영역4에 포함된 정책들과 그 다음으로 영역1에 포함된 정책들에 순차적으로 재원과 인력을 투입하는 것이 효과적일 것이다.

IPA 분석 결과, 영역4에 포함된 6개의 정책은 다음과 같다(〈그림 V-7〉 〈표 V-9〉 참조): (2) 교사의 미디어리터러시 역량 제고(중요도 5.91 vs. 성취도 3.46), (3) 부모의 미디어리터러시 역량 제고(중요도 5.74 vs. 성취도 2.82), (5) 학교 미디어교육의 체계적 이행(중요도 5.58 vs. 성취도 3.19), (15) 미디어교육 전문

교·강사 양성 및 활용(중요도 5.54 vs. 성취도 3.41), (13) 학교 미디어교육 제도화를 위한 법제 구축 및 정비(중요도 5.50 vs. 성취도 3.04), (12) 관련 부처별 청소년의 미디어 이용 관련 정책적 협업 및 조율(중요도 5.31 vs. 성취도 3.04).

영역1에는 네 개의 정책들이 포함되어 있다: (6) 유해 매체물에 대한 차단·제재(중요도 5.46 vs. 성취도 3.67), (11) 미디어 과의존 초등학생 위한 심리상담 및 치유 프로그램 지원(중요도 5.34 vs. 성취도 3.70), (10) 미디어교육 교수·학습자료 개발 및 지원(중요도 5.33 vs. 성취도 3.65), (7) 스마트폰, 게임 등 미디어 과의존/중독 예방·대응 콘텐츠 개발 및 보급(중요도 5.19 vs. 성취도 3.99).

중요도면에서 평균 이하이나 성취도에 있어서 평균 이상인 정책들이 모여 있는 영역2에는 다음과 같이 네 개의 정책들로 구성되어 있다: (9) 미디어에 대한 창의적 체험활동 교육 지원(중요도 4.97 vs. 성취도 3.74), (14) 미디어 관련 제작·체험 프로그램 제공(중요도 4.79 vs. 성취도 3.68), (8) 올바른 미디어이용 및 미디어교육 관련 공모전 및 행사 개최(중요도 4.07 vs. 성취도 3.85), (1) 청소년 위한 디지털 기기의 보급(중요도 4.03 vs. 성취도 4.34).

마지막으로, (4) 미디어교육센터 설립 및 접근성 제고(중요도 4.75 vs. 성취도 3.46) 관련 정책이 중요도와 성취도 면에서 모두 평균 이하인 정책에 해당하는 영역3에 위치해 있다.

초등학생들이 건강한 미디어 이용 습관을 기르고 미디어 리터러시를 함양하도록 하기 위해 15대 정책 각각의 중요도와 성취도를 교사 출신과 비교사 출신 그룹으로 나눠 분석하였다. <표 V-9>에 나타났듯이, 15개 정책 중 다음의 9개 정책이 두 그룹 모두에서 동일한 영역에 포진되어 있다: (1) 청소년 위한 디지털 기기의 보급(영역2), (3) 부모의 미디어리터러시 역량 제고(영역4), (5) 학교 미디어교육의 체계적 시행(영역4), (8) 올바른 미디어이용 및 미디어교육 관련 공모전 및 행사 개최(영역2), (9) 미디어에 대한 창의적 체험활동 교육 지원(영역2), (11) 미디어 과의존 초등학생 위한 심리상담 및 치유 프로그램 지원(영역1), (13) 학교

미디어교육 제도화를 위한 법제 구축 및 정비(영역4), (14) 미디어 관련 제작·체험 프로그램 제공(영역2), (15) 미디어교육 전문 교·강사 양성 및 활용(영역4).

교사 출신과 비교사 출신 두 그룹 간 의견이 일치한 정책들을 살펴보면 총 9개 중 영역2(중요도 낮으나 성취도 높음)와 영역4(중요도 높으나 성취도 낮음)에 각각 네 개씩 분포되어 있다(〈그림 V-8〉 〈그림 V-9〉 참조). 남은 항목 (11) 미디어 과의존 초등학생 위한 심리상담 및 치유 프로그램 지원은 영역1(중요도와 성취도 모두 높음)에 포함된다. 두 그룹 간 의견일치를 본 정책 중 영역4의 중요도는 높고 성취도는 상대적으로 낮은 다음의 정책에 우리 사회와 정부가 특히 주목할 필요가 있다: (3) 부모의 미디어리터러시 역량 제고, (5) 학교 미디어교육의 체계적 시행, (13) 학교 미디어교육 제도화를 위한 법제 구축 및 정비, (15) 미디어교육 전문 교·강사 양성 및 활용. 특히 중요도에 있어 항목 (3), (5), (13), (15)는 전체 응답자가 가장 높게 평가한 상위 5순위에 포함된다.

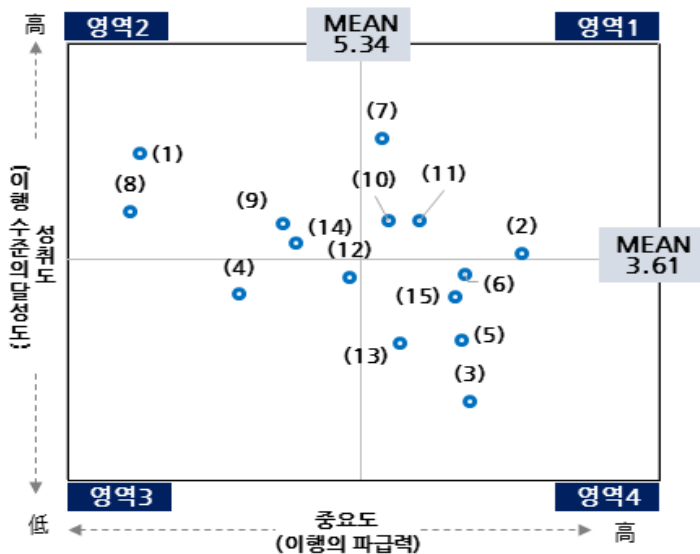


그림 V-8. 중요도-성취도 IPA 분석결과(교사 출신 그룹)

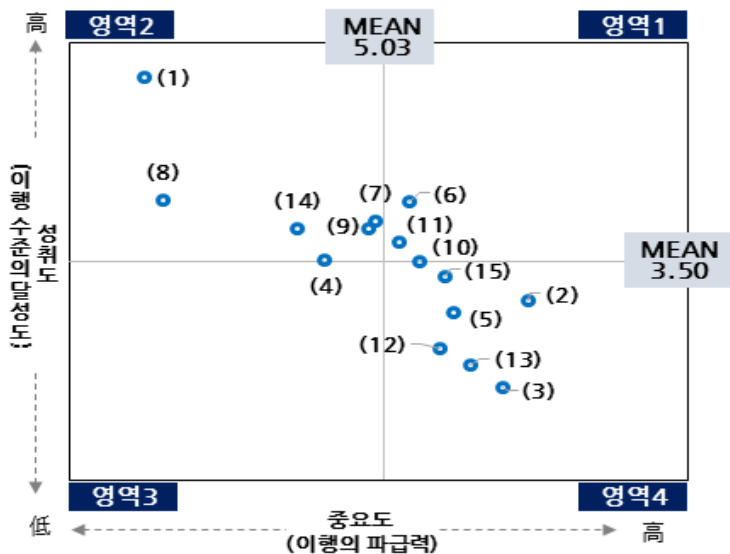


그림 V-9. 중요도-성취도 IPA 분석결과(비교사 출신 그룹)

4. 미디어 리터러시 교육 정책

- 저학년에 필요한 역량 top 6는 모두 영역1(저학년과 고학년 모두에게 필요한 교육)에 포진해 있음
- 저학년 필요 역량 top 6: ① 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양; ② 미디어 과의존/중독을 예방하고 대비하는 능력; ③ 개인정보 보호 능력; ④ 의도하지 않은 콘텐츠에 대한 노출을 방지/최소화하는 능력; ⑤ 미디어를 통한 자기표현과 소통능력; ⑥ 온라인에서 필요한/유용한 정보를 찾을 수 있는 능력
- 고학년 필요 역량 top 6: ① 개인정보 보호 능력; ② 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양; ③ 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편견을 구분할 수 있는 능력; ④ 미디어 과의존/중독을 예방하고 대비하는 능력; ⑤ 의도하지 않은 콘텐츠에 대한 노출을 방지/최소화하는 능력; ⑥ 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석 및 평가 능력; 이 중 ③번과 ⑥번은 영역2(고학년에 매우 필요하나 저학년에 상대적으로 필요성 낮음)에 포함됨.
- 영역3(저학년 및 고학년에 필요성 상대적으로 모두 낮음)에 대한 해석에 주의 요구됨; 영역3에 포함된 미디어 산업 구조와 제작·활용 능력을 키우는 교육 역시 미디어 교육의 한 부분으로 필요한 교육임. 다만, 필요도가 더 높은 타 교육이 제대로 이루어지지 않은 상태에서 해당 교육을 비중 있게 다루는 것은 지양할 필요가 있음
- 청소년을 대상으로 하는 미디어교육의 현재 시행 수준과 학교 미디어교육 제반 여건 수준 모두 낙제점
- 초등생 대상 미디어교육의 필요성에 다수가 동의; 초등생 대상 미디어교육에 교사들은 교과연계형 방식을 독립교과목 개설보다 선호
- 학교 미디어교육이 활성화되지 못하는 가장 큰 장애요인 top 3: '한국의 입시위주 교육환경 때문에'(40.1%), '미디어교육에 대한 교수학습 체제/모델의 이해가 부족해서'(15.1%), '정부/정치권의 관심과 인식이 부족해서'(15.1%)
- 미디어교육이 가장 필요한 연령대: 초 5~6학년 38.8%(1위), 초3~4학년 26.3%(2위); 특히, 교사출신 전문가 그룹의 과반은 초 5~6학년을 1위로 선택
- 초등학생 시기가 미디어교육이 가장 필요하다고 응답한 주 이유: 미디어교육 효과가 가장 잘 발휘될 시기이므로

1) 미디어 리터러시 17개 역량의 학년별 필요성

초등학교 저학년(1~3학년)과 고학년(4~6학년) 대상으로 나눠 미디어교육을 통해 함양할 수 있는 17가지 미디어 리터러시 역량에 대한 각각의 필요성 수준을 파악하였다. 조사에 참여한 전문가들은 저학년과 고학년 그룹에 해당 교육의 필요성 수준을 7점 척도(① 필요성 낮음 ~ ⑦ 필요성 높음)로 응답하였다. <그림 V-10>과 <표 V-10>은 17개의 미디어 리터러시 역량에 대한 필요성 수준을 정리한 것이다.

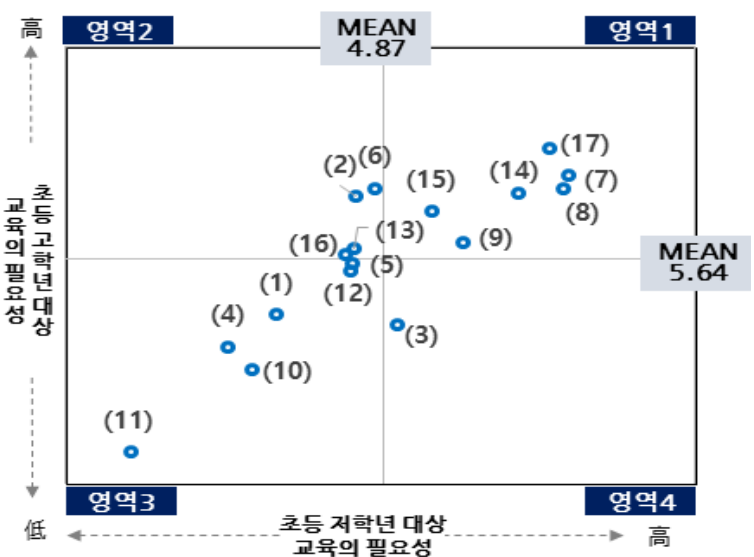


그림 V-10. 초등 저학년-고학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과

표 V-10 초등 저학년-고학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과

리터러시 역량	전체			교사 출신 그룹			비교사 출신 그룹		
	저학년	고학년	영역	저학년	고학년	영역	저학년	고학년	영역
(1) 미디어의 구조와 기능에 대한 이해와 지식	4.24	5.34	3	3.99	5.49	3	4.46	5.20	3
(2) 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석 및 평가 능력	4.71	5.98	2	4.48	6.06	2	4.90	5.92	2
(3) 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 심미적 감성 능력	4.95	5.28	4	5.33	5.54	4	4.63	5.06	3
(4) 미디어 콘텐츠를 창작 및 제작하는 능력	3.95	5.16	3	3.77	5.42	3	4.11	4.94	3
(5) 미디어를 통해 지식과 정보를 교류할 수 있는 능력	4.69	5.62	3	4.52	5.75	3	4.83	5.51	3
(6) 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편견을 구분할 수 있는 능력	4.82	6.03	2	4.46	6.12	2	5.11	5.95	1
(7) 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양	5.95	6.10	1	5.94	6.13	1	5.96	6.07	1
(8) 미디어 과의존/중독을 예방하고 대비하는 능력	5.92	6.03	1	5.94	6.14	1	5.90	5.93	1
(9) 미디어를 통한 자기표현과 소통능력	5.34	5.73	1	5.22	5.87	1	5.43	5.61	1
(10) 미디어 및 디지털기기의 기술적 활용(technical skill) 능력	4.10	5.03	3	4.01	5.30	3	4.17	4.81	3
(11) 미디어산업에 대한 전반적 이해 능력	3.38	4.58	3	3.10	4.61	3	3.61	4.55	3
(12) 미디어를 통한 사회적 의사소통에 능동적으로 참여하는 능력	4.68	5.57	3	4.67	5.77	3	4.69	5.41	3
(13) 가짜뉴스를 분별하는 능력	4.70	5.70	2	4.62	6.03	2	4.76	5.42	3
(14) 의도하지 않은 콘텐츠에 대한 노출을 방지/최소화하는 능력	5.66	6.00	1	5.78	6.13	1	5.55	5.89	1
(15) 온라인에서 필요한/유용한 정보를 찾을 수 있는 능력	5.16	5.90	1	5.12	6.01	1	5.19	5.81	1
(16) 네트워크를 형성하여 문제 해결을 위해 참여하고 협업할 수 있는 능력	4.64	5.66	2	4.35	5.67	3	4.89	5.66	2
(17) 개인정보 보호 능력	5.84	6.25	1	5.87	6.35	1	5.82	6.17	1

전체 응답자의 순위를 살펴보면 저학년(1~3학년)에게 꼭 필요한 역량 top 6는 다음과 같다: (7) 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양(필요도 5.95); (8) 미디어 과의존/중독을 예방하고 대비하는 능력(필요도 5.92); (17) 개인정보 보호 능력(필요도 5.84); (14) 의도하지 않은 콘텐츠에 대한 노출을 방지/최소화하는 능력(필요도 5.66); (9) 미디어를 통한 자기표현과 소통능력(필요도 5.34); (15) 온라인에서 필요한/유용한 정보를 찾을 수 있는 능력(필요도 5.16).

전체 응답자의 고학년(4~6학년)에게 꼭 필요한 역량 top 6는 저학년과 다소 차이를 보였다. 저학년의 상위 6개 역량 중 4개만 고학년의 상위 6개 역량에 포함되어 있으며, 필요도 순위도 일치하지 않았다. 고학년에게 꼭 필요한 역량으로 응답한 상위 6개는 (17) 개인정보 보호 능력(필요도 6.25); (7) 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양(필요도 5.95); (6) 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편견을 구분할 수 있는 능력(필요도 6.03); (8) 미디어 과의존/중독을 예방하고 대비하는 능력(필요도 6.03); (14) 의도하지 않은 콘텐츠에 대한 노출을 방지/최소화하는 능력(필요도 6.00); (2) 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석 및 평가 능력(필요도 5.98)으로 조사되었다.

교사 출신 그룹과 비교사 출신 그룹을 나눠 각 역량별 필요성의 수준을 살펴보면 매우 유사한 결과가 나왔음을 알 수 있다. 특히, 전체 응답자의 저학년과 고학년 상위 6개 항목과 교사 출신 그룹의 저학년과 고학년 상위 6개 항목이 순위에서만 차이가 있을 뿐 동일하였다.

〈표 V-11〉에 나타나듯이, 전체 응답자와 교사 출신 그룹의 저학년에게 필요한 역량 상위 6개를 비교해보면 순위까지 정확히 일치하였다. 저학년에게 필요한 역량 상위 6개는 매트릭스 분석 방식의 〈그림 V-10〉에서 알 수 있듯이 영역1에 몰려있어 저학년뿐만 아니라 고학년에게도 반드시 교육이 필요한 역량임을 알 수 있다. 참고로, 영역1은 저학년과 고학년 모두에게 매우 필요한 역량, 영역2는 상대적으로 고학년에게 더 집중해야할 역량, 영역3은 초등학생에게 미디어 리터

러시 교육을 시행하는 우선순위에서 상대적으로 다른 역량에 비해 후순위로 밀리는 역량, 영역4는 고학년보다는 저학년에게 집중적으로 이루어져야 할 역량에 해당한다.

표 V-11 초등 저학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과(전체, 교사 출신 그룹)

리터러시 역량	전체			교사 출신 그룹		
	순위	필요성	영역	순위	필요성	영역
(7) 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양	1	5.95	1	1	5.94	1
(8) 미디어 과의존/중독을 예방과 대비하는 능력	2	5.92	1	1	5.94	1
(17) 개인정보 보호 능력	3	5.84	1	3	5.87	1
(14) 의도하지 않은 콘텐츠에 대한 노출을 방지/최소화하는 능력	4	5.66	1	4	5.78	1
(9) 미디어를 통한 자기표현과 소통 능력	5	5.34	1	5	5.22	1
(15) 온라인에서 필요한/유용한 정보를 찾을 수 있는 능력	6	5.16	1	6	5.12	1

〈표 V-12〉는 전체 응답자와 교사 출신 그룹이 꼽은 고학년에게 필요한 역량 상위 6개를 비교한 내용이다. 전체 응답자와 교사 출신 그룹이 선택한 초등학교 고학년생에게 필요한 역량 top 6가 순위에서만 미세하게 차이를 보일 뿐 일치하였다. 저학년의 top 6가 모두 영역1에 몰려 있는 것에 반해, 고학년은 영역1에 해당하는 네 개의 역량 외에도 영역2에 해당하는 ‘(6) 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편견을 구분할 수 있는 능력’과 ‘(2) 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석·평가 능력’의 요소가 상위 6개 항목에 포함되었다.

표 V-12 초등 고학년 대상 교육의 필요성 IPA 분석 결과(전체, 교사 출신 그룹)

리터러시 역량	전체			교사 출신 그룹		
	순위	필요성	영역	순위	필요성	영역
(17) 개인정보 보호 능력	1	6.25	1	1	6.35	1
(7) 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양	2	6.10	1	3	6.13	1
(8) 미디어 과의존/중독을 예방하고 대비하는 능력	3	6.03	1	2	6.14	1
(6) 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편견을 구분할 수 있는 능력	3	6.03	2	5	6.12	2
(14) 의도하지 않은 콘텐츠에 대한 노출을 방지/최소화하는 능력	5	6.00	1	3	6.13	1
(2) 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석/평가 능력	6	5.98	2	6	6.06	2

초등학생을 대상으로 미디어 리터러시를 구성하는 주요 역량을 함양하기 위한 교육에서 ‘선택과 집중’이 필요한 상황이기에, 앞서 언급한 대로 영역3에 포함된 하위 역량은 상대적으로 교육적 지원에서 후순위에 놓이게 된다. 영역3에 포함된 총 여섯 개의 역량 중 다음의 세 항목이 교사 출신 그룹과 비교사 출신 그룹 모두에게서 가장 낮은 필요도 점수를 받았다: (11) 미디어 산업에 대한 전반적 이해 능력(저학년 3.38 vs. 고학년 4.58), (4) 미디어 콘텐츠를 창작 및 제작하는 능력(저학년 3.95 vs. 고학년 5.16), (10) 미디어 및 디지털기기의 기술적 활용(technical skill) 능력(저학년 4.10 vs. 고학년 5.03). 교육적 필요도 순위가 정책 방안의 개발에 시사하는 바는 주의 깊게 해석되어야 한다. 미디어 산업 구조와 제작·활용 능력을 키우는 교육 역시 초등학생의 미디어 리터러시 역량을 증진하기 위해 꼭 필요한 영역이다. 다만, 필요도가 높은 다른 역량에 대한 교육이 제대로 이루어지지 않은 상태에서 해당 교육을 비중 있게 다루는 것은 지양할 필요가 있다는 것이다.

2) 학교 미디어교육에 대한 현황

(1) 미디어교육 정책 시행에 대한 평가

조사에 참여한 전문가들은 자신이 판단하는 우리나라 청소년의 인터넷·스마트폰 역기능 해소(예: 과의존 예방 및 대응, 과의존 치유 등)를 위한 관련 정책의 시행 수준을 10점 척도(① 전혀 이루어지지 않고 있음 ~ ⑩ 매우 잘 이루어지고 있음)로 제시하였다. <표 V-13>에서 알 수 있듯이, 전체 응답자 기준으로 10점 만점에 5점을 받았다. 교사 출신 그룹의 평균 점수가 비교사 출신 그룹의 평균 점수보다 다소 높게 나타났다(교사 5.16 대 비교사 4.87).

표 V-13 청소년의 인터넷·스마트폰 역기능 해소 정책의 시행 수준 평가

(단위: %)

구분	사례수	전혀 이루어 지지 않고 있음	←-----→								매우 잘 이루어지고 있음	평균
			1	2	3	4	5	6	7	8		
전체	(152)	3.3	8.6	15.1	21.7	9.2	13.2	15.8	7.9	3.9	1.3	5.00
교사	(69)	4.3	7.2	11.6	17.4	10.1	15.9	23.2	7.2	2.9	0.0	5.16
비교사	(83)	2.4	9.6	18.1	25.3	8.4	10.8	9.6	8.4	4.8	2.4	4.87

마찬가지로, 조사에 참여한 전문가들에게 우리나라 청소년을 대상으로 이루어지는 미디어교육의 시행 수준을 10점 척도(① 전혀 이루어지지 않고 있음 ~ ⑩ 매우 잘 이루어지고 있음)로 응답토록 하였다. 전체 응답자의 평균 점수가 10점 만점에 4.28로 조사되었다(<표 V-14> 참조). 이는 앞서 살펴본 청소년의 인터넷·

스마트폰 등의 역기능 해소를 위한 정책의 시행 수준 평균보다 훨씬 낮은 점수로, 청소년들을 대상으로 이루어지는 미디어교육이 제대로 자리 잡지 못하고 있음을 시사하는 대목이다. 해당 문항도 교사 출신이 비교사 출신보다 점수를 상대적으로 후하게 준 것으로 나타났다(교사 4.41 vs. 비교사 4.18).

표 V-14 청소년을 대상으로 이루어지는 미디어교육의 시행 수준

(단위: %)

구분	사례수	전혀 이루어 지지 않고 있음	〈-----〉								매우 잘 이루어지고 있음	평균
			1	2	3	4	5	6	7	8		
전체	(152)	3.9	8.6	18.4	27.6	17.1	15.8	7.2	1.3	0.0	0.0	4.28
교사	(69)	5.8	4.3	15.9	29.0	18.8	15.9	8.7	1.4	0.0	0.0	4.41
비교사	(83)	2.4	12.0	20.5	26.5	15.7	15.7	6.0	1.2	0.0	0.0	4.18

(2) 학교 미디어교육의 필요성 및 시행 방식의 동의 수준

다음으로 학교 미디어교육에 대한 필요성, 미디어교육 의무교육 제도화의 필요성, 독립교과목 시행의 필요성에 대하여 전문가들은 어떻게 생각하는지 5점 척도 (① 전혀 그렇지 않다 ~ ⑤ 매우 그렇다)로 알아보았다. <표 V-15>에 나타났듯이, 전문가의 대부분은 학생들 대상으로 한 학교 내 미디어교육의 필요성에 동의하였다(평균 4.58). 특히 교사 출신 그룹의 동의 수준이 4.67로 비교사 출신 그룹의 4.51보다 높게 나타난 점이 눈에 띈다. 미디어교육의 시행에 따른 방법론에는 다소 의견이 나뉘는 것을 알 수 있다.

표 V-15 학교 미디어교육에 대한 의견_학교 미디어교육의 필요성 및 시행 방식의 동의 수준

구분	사례수	학생들 대상 학교 내 미디어교육 필요	초등학생 대상 미디어교육 의무교육 제도화	중·고등학생 대상 미디어교육 의무교육 제도화	초등학생 미디어교육 교과연계형 방식보다 별도 독립교과목 개설 선호	중·고등학생 미디어교육 교과연계형 방식보다 별도 독립교과목 개설 선호
전체	(152)	4.58	4.20	4.26	3.18	3.50
교사	(69)	4.67	4.17	4.28	2.77	3.29
비교사	(83)	4.51	4.23	4.25	3.52	3.67

초등학생 대상 미디어교육을 의무교육으로 제도화하는 방안에 대한 동의 수준은 4.20으로 높은 수치를 보였지만 미디어교육 필요성 동의 수준 4.58보다는 낮게 조사되었다. 특히 교사 출신 그룹의 동의 수준이 4.17로 비교사 출신 그룹의 동의 수준인 4.23보다 낮게 나타난 점이 눈에 띄는 대목이다. 중고등학생 대상 미디어교육을 의무교육으로 제도화하는 방안에 대한 동의 수준(4.26)이 초등학생 대상 의무교육 제도화에 대한 동의수준(4.20)보다 다소 높게 나타났다.

학교 내 미디어교육을 시행하는 데 있어서 교과연계형 방식을 취할 것인가 별도 독립교과목을 별도로 개설하여 가르칠 것인가의 문제는 앞서 살핀 의무교육 제도화와 견주어 상대적으로 의견이 첨예하게 갈리는 것으로 나타났다. 초등학생을 대상으로 미디어교육이 교과연계형 방식보다 별도의 독립교과목으로 개설되어 시행되는 것을 선호하는 전체 응답자의 동의수준이 5점 만점에 3.18로 나타났다. 특히 교사 출신 그룹의 동의수준은 2.77로 독립교과목 개설보다 교과연계형 방식에 보다 동의를 하는 것을 알 수 있다. 독립교과목 개설에 대한 지지는 초등학생 대상 보다 중고등학생 대상으로 했을 때 더 높게 나타났다. 중고등학생 대상 교육에서 ‘교과연계형 방식보다 별도 독립교과목 개설’에 대한 동의 수준은 3.50으로 초등학생 대상 3.18보다 높게 나타났다. 해당 문항에서도 교사 출신 그룹(3.29)이

비교사 출신 그룹(3.67)보다 낮은 동의를 보였다.

(3) 미디어교육에 대한 관심도

미디어교육을 정부나 학교 차원에서 일방적으로 시행한다고 해도 교육 대상자인 학생과 미디어교육을 학교 현장에서 가르치는 교사의 관심도가 낮다면 교육의 효과성에 있어 소기의 성과를 거두기 어려울 것이다. 전문가 집단에게 학생과 교사의 미디어교육에 대한 전반적인 관심도를 5점 척도로 평가토록 하였다. 조사 결과에 따르면, 학생들의 관심이 교사보다 훨씬 높게 나타났다(〈표 V-16〉 참조). 학생들의 평균 관심도는 3.45인 반면, 교사들의 평균 관심도는 3.00으로 조사되었다. 흥미로운 것은 학교 현장을 잘 아는 교사 출신 그룹이 평가한 학생과 교사의 관심도에 있어 학생의 관심도는 비교사 출신 그룹이 평가한 수치보다 높게(교사 3.52 vs. 비교사 3.40), 교사의 관심도는 비교사 출신 그룹이 평가한 수치보다 낮게 나왔다는 사실이다.

표 V-16 학교 미디어교육에 대한 의견_미디어교육에 대한 학생/교사의 관심도

구분	사례수	미디어교육에 대한 학생들의 관심이 전반적으로 높다	미디어교육에 대해 교사들의 관심이 전반적으로 높다
전체	(152)	3.45	3.00
교사	(69)	3.52	2.97
비교사	(83)	3.40	3.02

(4) 미디어교육 시행을 위한 제반사항

조사에 참여한 전문가 집단에게 학교 내 미디어교육을 시행하기 위한 교사들의 교수역량, 학교 내외 미디어교육을 위한 시설·장비, 미디어교육 교수·학습자료, 학교 미디어교육 투입인력 등 제반 여건이 현재 어느 정도 이루어져 있는지를 5점 척도로 물었다.

〈표 V-17〉에서 알 수 있듯이, 교사 역량 수준(2.46), 학교 안과 밖의 시설·장비 수준(학교 안 2.44; 학교 밖 2.62), 교수·학습자료 및 교재의 수준(2.45), 그리고 투입인력의 수(2.22) 모든 항목에서 낙제점을 받았다. 교사 출신 그룹은 교사의 역량(교사 2.54 vs. 비교사 2.40)과 학교 내 시설·장비(교사 2.46 vs. 비교사 2.42) 부분에서 비교사보다 다소 높은 점수를 주었으며, 나머지 항목에서는 낮거나 비슷한 수치를 보였다.

표 V-17 학교 미디어교육에 대한 의견_미디어교육 시행을 위한 제반사항

구분	사례수	학교 내 미디어교육을 위한 교사의 교수역량	미디어교육을 위한 학교 내 시설·장비 등 인프라	미디어교육을 위한 학교 밖 시설·장비 등 인프라	미디어교육을 위한 교수·학습자료/교재	학교 미디어교육에 투입할 수 있는 전문 인력
전체	(152)	2.46	2.44	2.62	2.45	2.22
교사	(69)	2.54	2.46	2.58	2.39	2.23
비교사	(83)	2.40	2.42	2.65	2.49	2.22

(5) 학교 미디어교육의 활성화 장애 요인

앞서 살핀 것처럼, 조사에 참여한 전문가들은 미디어교육의 시행 수준 평가에 있어 10점 만점에 4.28점을 주었다. 또한, 학교 미디어교육 시행을 위한 제반 여건에 있어서도 교사 출신 전문가들조차 낙제점을 주었다. 이처럼 학교 미디어교육이 활성화되지 못하는 가장 큰 장애 요인은 무엇인지 전문가들의 의견을 모아보

았다. 1순위만을 고려한 조사 결과에 따르면, ‘한국의 입시위주 교육환경 때문에’(40.1%), ‘미디어교육에 대한 교수·학습 체제·모델의 이해가 부족해서’(15.1%)와 ‘정부·정치권의 관심과 인식이 부족해서’(15.1%)가 최상위권을 차지하였다. 그 뒤를 이어, ‘전문 인력 부족’(6.6%), 교사의 관심과 인식 부족’(5.9%), ‘학부모의 관심 부족’(5.9%)이 중위권을 차지하였다(<그림 V-11>참조).

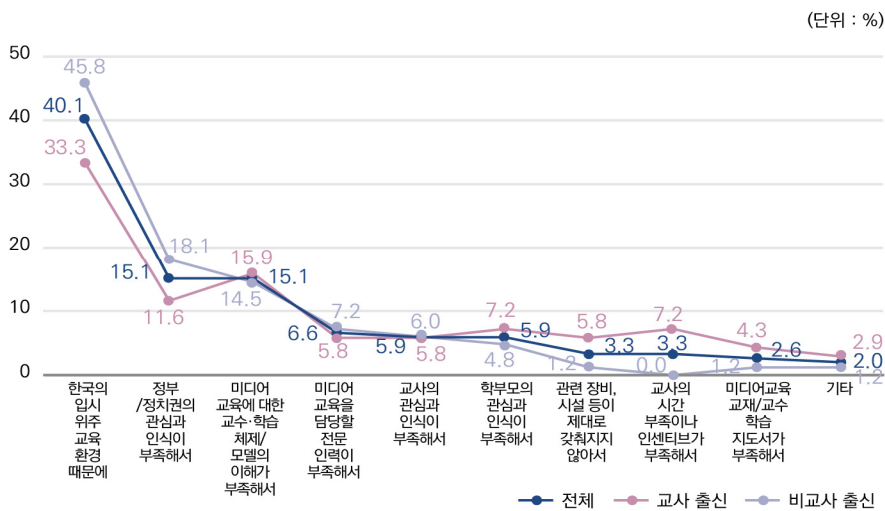


그림 V-11. 우리나라 학교 미디어교육이 활성화되지 못한 장애 요인(1순위)

미디어교육 활성화의 장애요인에 대한 1순위와 2순위 응답을 합쳤을 때, 앞서 살핀 1순위 응답 결과와 대동소이하였다. 1순위와 2순위 응답을 합쳐 결과를 분석 하여도, 1순위 응답결과와 마찬가지로 ‘한국의 입시 위주 교육환경 때문에’가 52.0%로 가장 높게 나타났다(<그림 V-12> 참조). 이어서 ‘미디어교육에 대한 교수·학습 체제/모델의 이해가 부족해서’(34.2%), ‘정부·정치권의 관심과 인식이 부족해서’(30.3%)의 순으로 나타났는데 1순위 응답 결과와 순위가 뒤바뀌었으나 여전히 상위 3개 항목에는 포함되었다.

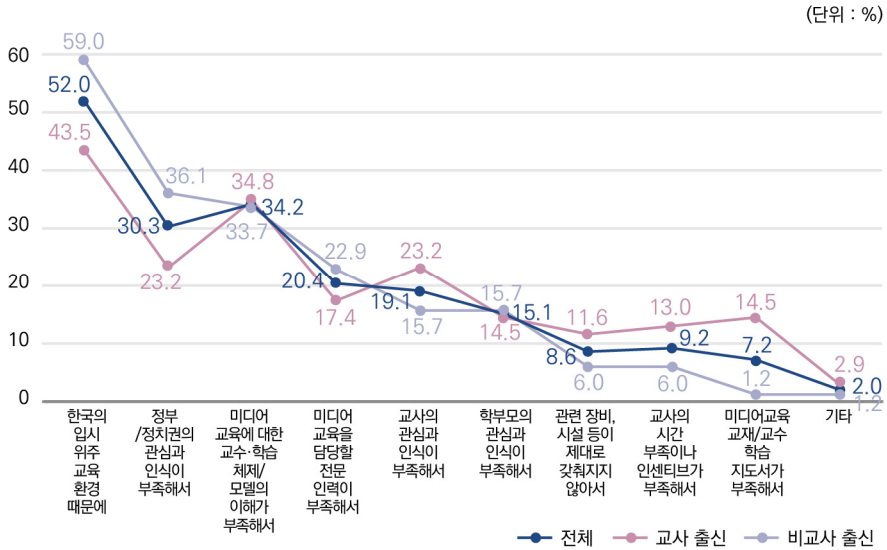


그림 V-12. 우리나라 학교 미디어교육이 활성화되지 못한 장애요인(1+2순위)

(6) 미디어교육이 가장 필요한 연령대

미디어교육이 가장 필요한 연령대는 언제인지 조사에 참여한 전문가 그룹에게 물었다. 미디어교육의 집중적 시행이 필요한 학년·연령대에 대해 물어본 결과, 초등학교 5~6학년이 38.8%로 가장 높게 나타났다. 이어서, 초등학교 3~4학년과 중학교가 각각 26.3%와 17.8%로 2위와 3위를 차지하였다(〈표 V-18〉 참조). 특히, 가장 눈에 띄는 대목은 교사 출신 그룹의 과반수가 초등학교 5~6학년이 미디어교육이 가장 필요한 시기라고 응답한 점이다. 이에 반해 비교사 출신 그룹은 미디어교육이 가장 필요한 시기로 초등학교 3~4학년을 꼽았다(34.9%). 두 그룹 간 1위와 2위가 일치하지 않았지만 중학생 시기보다 초등학생 시기에 미디어교육의 시행이 필요한 것을 시사하는 조사결과로 해석할 수 있다.

표 V-18 미디어교육 집중 시행이 필요한 학년·연령대

(단위: %)

구분	사례수	취학 전 연령	초등학교 1~2학년	초등학교 3~4학년	초등학교 5~6학년	중학교	고등학교
전체	(152)	6.6	9.9	26.3	38.8	17.8	0.7
교사	(69)	5.8	5.8	15.9	53.6	18.8	0.0
비교사	(83)	7.2	13.3	34.9	26.5	16.9	1.2

그렇다면, 왜 초등학생 시기에 미디어교육의 시행이 필요한지 이유를 물었다. 초등학교 3~4학년이나 초등학교 5~6학년을 선택한 전문가 모두 ‘미디어교육 효과가 가장 잘 발휘될 시기이므로’ 해당 시기에 미디어교육이 필요하다고 응답하였다(〈표 V-19〉 참조). 초등학교 3~4학년을 선택한 전문가의 70%와 초등학교 5~6학년을 선택한 전문가의 64.4%가 해당 항목을 선택 이유로 들었다. 초등 3~4학년(17.5%)과 초등 5~6학년(20.3%)을 선택한 전문가 집단 모두 그 다음의 이유로 ‘미디어 사용이 가장 빈번할 시기이므로’를 선택하였다.

표 V-19 미디어교육 집중 시행이 필요한 학년·연령대 선택 이유

(단위: %)

구분	사례수	미디어교육 효과가 가장 잘 발휘될 시기이므로	미디어 사용이 가장 빈번 할 시기이 므로	미디어의 역기능에 가장 많은 피해를 볼 수 있어서	미디어교육이 타 교과과정 및 커리큘럼 과 잘 부합될 수 있어서	입시 부담이 없기 때문에	기타
전체	(152)	58.6	17.8	13.2	5.3	1.3	3.9
취학 전 연령	(10)	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0
초등 1~2학년	(15)	46.7	6.7	33.3	6.7	0.0	6.7
초등 3~4학년	(40)	70.0	17.5	2.5	2.5	0.0	7.5
초등 5~6학년	(59)	64.4	20.3	8.5	5.1	0.0	1.7
중학교	(27)	44.4	11.1	25.9	7.4	7.4	3.7
고등학교	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0

5. 요약 및 시사점

주요 내용

- 초등학교 자녀의 건강한 미디어 이용 습관과 미디어 리터러시 함양을 위해서는 부모의 역할이 매우 중요함. 이를 위해 부모의 미디어 리터러시 함양을 위한 미디어교육이 요구됨
- 학교 현장에서 미디어교육이 체계적으로 이루어지기 위해서는 교사의 미디어교육에 대한 관심과 교수역량이 제고될 필요가 있음
- 학교 현장에서의 미디어교육에 대한 재개념화와 교수 역량 제고를 위해 교육부 및 교육청 차원의 적극적인 노력이 요구됨
- 미디어 이용이 본격화되는 시기이자 교육 효과가 가장 잘 발휘될 시기인 초등학생 연령대에서 미디어교육의 시행이 체계적으로 이루어질 필요가 있음
- 사후대처나 규제 중심에서 벗어나 미디어의 선용과 디지털 시민성을 키워주는 정책적 노력이 뒷받침될 필요가 있음.

교육부, 여가부 등 정부 부처 관계자, 시·도교육청 관계자, 미디어 및 미디어교육 관련 학자와 연구자, 미디어교육 분야의 교·강사, 지역별 시청자 미디어 센터 담당자, 청소년 교육 및 활동 분야의 현장 전문가, 학부모 단체 관계자 등 총 152명을 대상으로 전문가 의견조사를 실시하였다.

계층적 분석기법(AHP)을 활용하여 청소년 미디어 정책에 대한 상대적 중요도를 파악하였다. 조사결과에 따르면, 부모의 건강한 미디어 이용 습관과 교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고가 청소년의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위한 중요성 면에서 최상위권을 차지하였다. 그 뒤를 이어 학교 미디어 교육 시행, 부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진, 부모의 미디어 리터러시 역량 제고가 중요도 최상위 5순위에 포함되었다. 그만큼, 전문가들은 초등학생 자녀의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위한 부모의 역할을 매우 중요하게 여기는 것을 알 수 있다.

청소년 미디어 정책의 중요도-성취도 분석한 결과에 따르면, 교사와 부모의 미디어 리터러시 역량 제고, 학교미디어교육의 체계적 이행, 미디어교육 전문 교강사 양성 및 활용, 학교 미디어교육 제도화 위한 법제 구축 및 정비가 중요도는 높으나 현재까지의 성취도는 상대적으로 낮은 수준을 보여 정책적 노력이 집중적으로 이루어져야할 영역으로 파악되었다. 앞서 설문조사 결과에도 나타났듯이, 부모들은 자녀의 올바른 미디어 이용을 가정에서 지도하기 위해서 부모 대상 미디어교육의 필요성을 절감하고 있다. 정부 차원에서 부모 대상 미디어 리터러시 교육 제고를 위한 방안을 마련하는 것이 필요하다. 교사 출신 전문가 그룹에서 교사들의 미디어교육에 대한 관심도와 미디어교육 교수 역량을 낮게 평가한 대목은 눈여겨봐야한다. 미디어교육에 대한 재개념화와 교수 역량 제고를 위해 교육부 및 교육청 차원의 적극적인 노력이 요구된다.

현재 청소년을 대상으로 한 미디어교육의 시행 수준에 대한 전문가 그룹의 전반적인 평가는 10점 만점에 4.28점으로 낙제점에 해당하는 점수이다. 초등학생을 대상으로 한 미디어교육의 필요성에는 대부분의 전문가들이 동의하고 있다. 그러나 시행 방식에 있어서는 다소 의견이 나뉜다. 미디어교육을 의무교육으로 제도화해서 가르칠 것인지, 독립교과목 또는 교과연계형으로 가르칠 것인지 등에 있어서 보다 폭넓은 의견을 모아 한국의 학교 교육 상황을 고려하여 시행될 필요가 있다.

미디어 리터러시를 구성하는 다양한 영역 중에서 초등학교 학년별 학생의 수준을 고려하여 필요한 영역을 가르칠 수 있도록 교육과정이 개발될 필요가 있다. 저학년에게는 네티켓/윤리의식, 과의존·중독 예방 교육, 개인정보 보호, 부적절한 콘텐츠 노출 방지, 미디어를 통한 자기표현과 소통 능력, 온라인에서 유용한 정보 찾는 능력을 함양할 수 있는 교육이 우선 이루어질 필요가 있다. 고학년은 이 같은 교육과 함께 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편견을 구분할 수 있는 능력과 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석 및 평가 능력을 함양토록 하는 교육이 집중적으로 이루어지는 것이 바람직하다. 이 같은 리터러시 교육을 등한시하고

제작 및 활용 교육에 치우치는 것은 지양할 필요가 있다.

상당수 전문가들은 미디어교육이 가장 필요한 시기로 초등학교 저학년이나 중
고등학교 시기가 아닌 초등학교 고학년을 꼽았다. 초등학교 고학년이 미디어 이용
이 본격화되는 시기이면서 미디어교육 효과가 가장 잘 발휘될 시기라는 것이 그
이유다. 또한, 사후대처나 규제 중심에서 벗어나 미디어의 선용과 디지털 시민성
을 키워주는 정책적 노력이 뒷받침될 필요가 있다.



제6장 정책제언

- 1. 정책 방향 및 정책 방안
수립 절차
- 2. 정책의 목표 및 추진방향
- 3. 정책 목표 및 추진방향에
따른 세부 추진 과제
- 4. 초등학생 미디어 이용 관련
정책 과제 추진 로드맵

1. 정책 방향 및 정책 방안 수립 절차

본 연구는 2020년을 시작으로 3년에 걸쳐 청소년 대상별 맞춤형 정책방안을 제시하고자 한다. 올 해 수행된 연구의 주요 목적은 초등학생이 건강한 미디어 이용 습관을 기르고 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 실효성과 체계성이 강화된 정책을 마련하는데 있다. 이를 위하여 국내외 선행연구를 분석하였으며, 교육부와 여가부 등 관련 부처의 정책을 면밀히 살폈다. 보다 구체적인 자료 및 정보를 확보하기 위해 전문가 자문회의 및 관련 부처와의 정책실무협의회를 가졌다. 또한, 미국, 호주, 핀란드, 영국 등 주요 미디어교육 선진국의 관련 정책 및 프로그램을 검토하여 벤치마킹할 사례를 발굴하고 한국사회에 주는 시사점과 함의를 도출하였다. 증거 기반 정책을 마련하기 위하여 청소년·학부모 대상 설문조사, 청소년·학부모 대상 심층면접조사, 전문가 대상 의견조사를 단계적으로 수행하였다.

본 조사가 갖는 차별성이자 장점은 초등학생 자녀와 그들의 부모가 짝을 지어(pairing) 연구가 진행되었다는 점이다. 초등학생은 다른 연령대의 청소년에 비해 부모의 영향력이 가장 크게 나타나는 시기임을 감안할 때, 부모를 대상으로 한 설문조사도 함께 이루어지는 것이 바람직하다. 부모의 미디어 이용행태, 자녀에 대한 가정 지도, 부모의 미디어 리터러시 수준 등 자녀만을 대상으로 조사가 이루어

* 이 장은 배상률 연구위원과 이창호 선임연구위원이 함께 작성하였음.

어졌을 때 파악하기 어려운 내용과 초등학생 자녀가 응답하기에 민감한 경제수준, 부모학력 등은 부모를 통해 얻는 것이 보다 적절하다. 이와 같은 이유로, 본 연구는 양적 설문조사와 심층면접 조사 모두 초등학생 자녀와 그들의 부모가 함께 조사에 참여하는 방식으로 이루어졌다.

구체적인 정책방안을 도출하기 위하여, 전문가 대상 의견조사를 수행하였다. 조사에 참여한 총 152명의 전문가는 미디어교육 활동을 하는 초·중·고 교사, 정책을 다루는 정부부처 및 지자체 공무원, 미디어 및 미디어교육을 연구하는 학자와 연구자, 미디어교육 현장 전문가, 자녀의 올바른 미디어 이용을 위한 학부모 단체 관계자들로 구성되었다. 초등학생의 올바른 미디어 이용습관과 미디어리터러시 함양을 위한 4대 주체(정부·지자체, 교사·학교, 부모·가정, 미디어 기업)의 기능과 역할의 상대적 중요도를 파악하고, 이 같은 세부 정책들이 현재 어느 정도의 성취 수준을 보이는지를 진단하였다. 이와 함께 초등학생에게 미디어 리터러시 교육을 체계적으로 시행하기 위한 구체적인 방안을 마련하기 위해 전문가 의견조사를 수행하였다.

〈그림 VI-1〉은 상술한 조사에서 수집한 자료를 분석한 결과와 도출된 시사점을 정리한 것이다. 이를 바탕으로 본 장에서는 정책 목표 설정과 정책의 추진방향 그리고 추진방향에 따른 세부 정책 과제를 제시하였다. 먼저 청소년의 미디어 이용 현황과 이에 대한 정책을 분석하여 ① 유튜브, 인공지능 등 디지털 미디어에 대한 교육 부족하고 ② 학교 교육이 디지털기기 활용에 치우쳐 있고, ③ 정부의 미디어 정책이 미디어 과의존 및 사이버폭력 예방에만 초점을 두고 있고, ④ 부모를 대상으로 한 미디어교육이 빈약함을 밝히고 이에 따른 시사점을 제시하였다.

조사	주요 내용	시사점
이용 현황 및 정책 분석	유튜브, 인공지능 등 디지털 미디어에 대한 교육 부족	유튜브, 알고리즘에 대한 비판적 이해교육 필요
	디지털기기 활용에 치우친 학교교육	미디어를 통한 사회적 참여, 윤리교육 강화
	미디어 과의존 및 사이버폭력 예방에 초점을 둔 정부의 미디어 정책	청소년의 디지털리터러시 역량강화 위한 정책 활성화
	부모를 대상으로 한 미디어교육 빈약	온라인강의 등 부모대상의 미디어교육 강화
해외사례 조사	대학 연구소, 기업, 언론사, 학부모 단체 등 다양한 기관에서 미디어교육 실행(미국)	학교뿐 아니라 도서관, 청소년시설 등 여러 기관의 협력을 강화
	국가교육과정에 미디어교육이 체계적으로 반영(호주)	국가교육과정에 미디어교육을 포함
	로봇, 인공지능, 알고리즘 등 디지털시대의 교육 강화(핀란드)	인공지능윤리나 알고리즘에 대한 교육 강화
	공영방송인 BBC가 미디어리터러시교육증진에 앞장(영국)	미디어리터러시 활성화를 위한 공영방송의 역할 강화
자녀 및 부모 설문조사	초등생 미디어 이용 시간 증가	가정지도 및 여가활동 여건 조성
	초등생 미디어 콘텐츠 소비 증가	생산·공급자 처벌 및 리터러시 제고
	부모의 지도 및 개입의 중요성	부모-자녀 관계성 제고
	부모/자녀 대상 미디어교육의 니즈	부모 대상 미디어교육
	경제력 등에 따른 디지털 격차	정부/지자체 차원의 지원 노력 필요
자녀 및 부모 심층면접	앱 활용 자녀의 미디어 이용 관리 부족	자녀와의 대화 통한 부모 중재 필요
	부모의 방치에 따른 미디어이용 증가	부모의 적극적인 개입과 중재 필요
	부모대상의 미디어교육 강화	부모-자녀 관계성 제고
	아이들의 관심과 흥미를 끌지 못한 학교의 미디어 교육 프로그램	재미와 몰입도를 높일 수 있는 미디어교육 프로그램 및 교수학습법 개발
	미디어일상 기록 활동의 긍정적 반응	미디어 다이어리 작성 활성화 필요
전문가 의견조사	부모의 역할이 가장 중요함	부모-자녀 관계성 제고 및 미디어교육
	부모의 미디어 리터러시 제고 필요	부모 대상 미디어교육
	교사의 미디어 리터러시 제고 필요	교사연수 및 교수·학습자료 지원
	학교 내 미디어교육의 실행 필요	학교 미디어교육 체계화
	초등 고학년 미디어교육 필요성 절실	학교 미디어교육 체계화

그림 VI-1. 조사 분석결과와 주요 내용 및 시사점

해외사례조사에서는 미디어교육 선진국의 미디어교육 현황을 검토하여 ① 대학 연구소, 기업, 언론사, 학부모 단체 등 다양한 기관에서 미디어교육 실행하는 미국의 사례, ② 국가교육과정에 미디어교육이 체계적으로 반영하고 있는 호주의 사례, ③ 로봇, 인공지능, 알고리즘 등 디지털시대에 요구되는 미디어교육을 강화하고 있는 핀란드 사례, ④ 공영방송인 BBC가 미디어리터러시 교육 증진에 앞장서고 있는 영국의 사례를 벤치마킹할 사례로 선정하였다.

이러한 사례를 분석하여 우리 사회에서도 ① 학교뿐 아니라 도서관, 청소년 시설 등 여러 기관의 협력을 강화하고, ② 국가교육과정에 미디어교육을 포함하고, ③ 인공지능 윤리나 알고리즘에 대한 교육을 강화하고, ④ 미디어리터러시 활성화를 위해 공영방송의 역할을 강화해야 한다는 정책적 함의를 도출하였다.

자녀 및 부모 대상 양적·질적 조사에서 도출된 주요 내용은 다음과 같다: ① 초등생 미디어 이용 시간 및 미디어 콘텐츠 소비 증가, ② 부모의 지도 및 개입의 중요성(부모의 자녀 방치 및 미디어 이용 관리 앱 활용 부족), ③ 부모/자녀 대상 미디어교육의 필요성, ④ 경제력 등에 따른 디지털 격차, ⑤ 아이들의 관심과 흥미를 끌지 못한 학교의 미디어 교육 프로그램, ⑥ 미디어 일상 기록 활동의 긍정적 반응. 이에 따른 시사점은 다음과 같다: ① 가정지도 및 여가활동 여건 조성, ② 생산·공급자 처벌 및 리터러시 제고, ③ 부모-자녀 관계성 제고 및 자녀 미디어 이용에 대한 적극적 개입, ④ 부모 대상 미디어교육, ⑤ 정부/지자체 차원의 지원 노력 필요, ⑥ 재미와 몰입도를 높일 수 있는 미디어교육 프로그램 및 교수학습법 개발, ⑦ 미디어 다이어리 작성 활성화 필요.

마지막으로, 전문가 의견조사를 통해 도출된 주요 내용은 다음과 같다: ① 자녀의 건강한 미디어이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위해서는 부모의 역할이 가장 중요함, ② 부모와 교사의 미디어리터러시 제고 노력 필요, ③ 학교 내 미디어교육의 체계적 실행 필요, ④ 초등·고학년 미디어교육 필요성 절실. 이에 따른 시사점으로는 ① 부모-자녀 관계성 제고 및 미디어교육, ② 부모 대상 미디어교육,

③ 교사연수 및 교수·학습자료 지원, ④ 학교 미디어교육 체계화를 제안하였다.

2. 정책의 목표 및 추진방향

본 연구는 초등학생이 건강한 미디어 이용 습관을 기르고 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 증거에 기반한 정책 방안을 마련하는 데 목적을 두고 있다. 본 장에서 제시한 정책 과제들은 ‘초등학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어리터러시 함양을 위한 제도적 기반 구축 및 교육 강화’에 맞춰져 있다.

연구진은 이러한 목표를 달성하기 위한 4대 추진 방향과 추진 주체를 다음과 같이 설정하였다. 첫째, 청소년 미디어리터러시 교육 활성화를 위한 제도적 토대를 마련해야 한다. 이를 위해서는 정부와 국회가 적극적으로 나서야 한다. 둘째, 청소년 미디어리터러시 교육을 강화해야 한다. 이를 위해서는 교사 및 학교의 역할과 기능이 매우 중요하다. 셋째, 부모교육 및 부모 - 자녀 간 유대감 증진을 위한 제도적 지원이 필요하다. 이를 위해서는 청소년만이 아닌 부모를 대상으로 한 교육과 지원이 이루어져야 한다. 넷째, 미디어교육에 대한 인식을 제고하고 미디어교육이 활성화되어야 한다. 이를 위해서는 학교뿐 아니라 지역사회와 미디어 기업 등 다양한 주체의 기여가 요구된다.

〈그림 VI-2〉는 연구진이 설정한 정책 목표와 정책 방향 그리고 각각의 정책 방향에 따른 세부 정책 과제를 정리한 것이다. 각 추진 방향에 따른 세부 정책 과제를 각 세 가지씩 제시하였다. 추진방향 1의 세부 정책과제로는 ① 디지털 미디어 리터러시 교육 활성화를 위한 근거법령 마련, ② 국가교육과정에 미디어 리터러시를 적극 반영, ③ 보호주의 패러다임에서 디지털 시민성 증진 중심으로의 정책 전환을 제안하였다. 추진방향 2의 세부 정책과제는 다음과 같다: ① 인공지능시대의 미디어교육 강화, ② 유튜브 리터러시 교육의 강화, ③ 팬데믹시대의 미디어 리터러시 교육 강화. 추진방향 3은 다음의

세 가지 세부 정책 과제로 구성되어 있다: ① 부모 대상 미디어교육의 강화, ② 부모와 자녀가 함께 하는 활동 프로그램 활성화, ③ 부모와 자녀의 미디어 이용에 대한 성찰 활동. 마지막으로, 네 번째 추진방향인 미디어교육 인식제고 및 활성화를 위한 세부 정책 추진과제로 ① 미디어교육의 활성화를 위한 공영방송의 역할 강화, ② 미디어교육기관으로서의 청소년활동 시설 위상 강화, ③ 학교 미디어교육의 체계적 시행을 제시하였다.

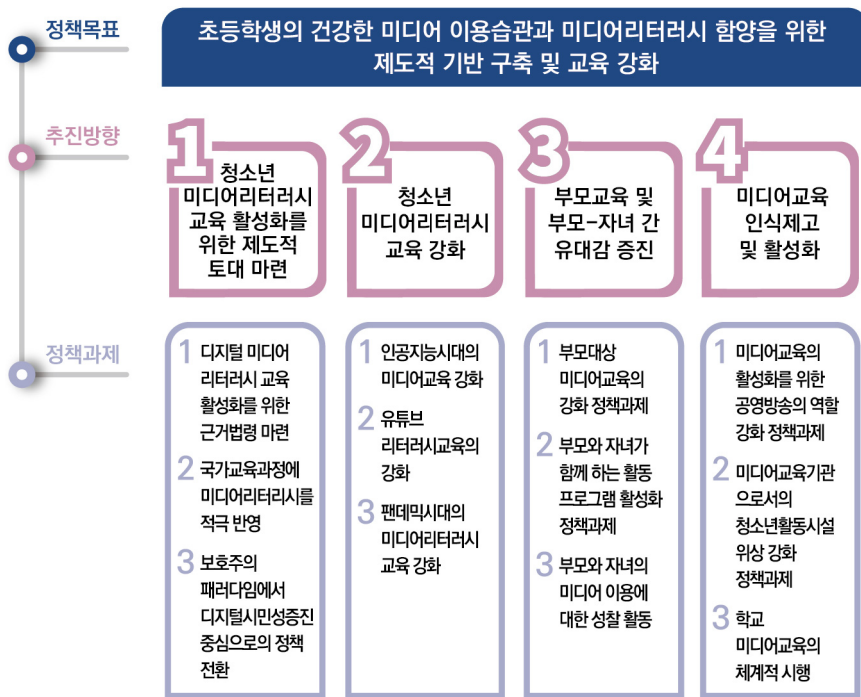


그림 VI-2. 초등학생 미디어 이용 관련 정책 목표, 추진 방향, 추진 과제

3. 정책 목표 및 추진 방향에 따른 세부 추진 과제

1) 청소년 미디어 리터러시 교육 활성화 위한 제도적 토대 마련(추진방향 1)

(1) 디지털 미디어 리터러시 교육강화를 위한 근거 법령 마련

① 제안배경

디지털 시대의 미디어 리터러시 교육을 위해서는 무엇보다 근거 법령이 필요하다. 현재 각 부처는 특수목적교육법을 갖고 있다. 환경부(환경교육진흥법), 통일부(통일교육지원법), 기획재정부(경제교육지원법), 행정안전부(국민안전교육진흥기본법), 법무부(법교육지원법), 문화체육관광부(문화예술교육지원법), 농림축산식품부(식생활교육지원법) 등 각 부처에서는 정책 교육 및 홍보를 목적으로 개별 교육법을 제정하여 시행하고 있다. 문제는 디지털 미디어의 사회적 영향력이 막강해졌음에도 이에 대한 교육 근거 및 체계가 갖춰져 있지 않다는 것이다.

② 추진내용

이러한 문제를 해결하기 위해서는 가칭 <디지털 미디어 리터러시 교육에 관한 법률> 제정이 필요하다. 관련 법률에는 종합계획의 수립, 청소년 의무교육, 일반 성인 교육 및 전문 인력 양성, 전국 단위의 교육 체계 마련 등을 포함해야 한다. 해당 법이 제정되면 한국정보화진흥원의 역기능 대응 교육, 시청자미디어재단의 미디어 리터러시 교육, 한국언론진흥재단의 뉴스 리터러시 교육 등 현재 개별적으로 진행되는 리터러시 교육이 탄력을 받아 보다 효율적으로 진행될 수 있을 것으로 기대된다. 아울러 디지털 미디어 리터러시의 주요 교육 내용으로는 기존의 디지털 미디어 활용 교육에서 벗어나 디지털미디어를 비판적으로 이용할 수 있도록 하는 내용의 교육, 그리고 창의적 콘텐츠 생산을 위한 교육, 마지막으로 올바른 디지털 미디어 이용을 위한 디지털 미디어 윤리 교육 등의 내용을 담아야 한다. 이를

실현하기 위해서는 교육부, 방송통신위원회, 과학기술정보통신부 등 관련부처와 학계, 시민단체가 협의하여 법률안을 제정할 필요가 있다. 이후 정부부처 입법발의를 통해 입법화를 시도하거나 미디어교육법제화에 관심이 있는 국회의원을 통해 국회입법을 추진할 수 있다.

③ 기대효과

디지털 미디어 리터러시 관련 일부 교육과 체계가 어느 정도 구비되어 있어 관련 법만 제정된다면 보다 내실 있는 청소년 대상의 미디어 정책을 추진할 수 있는 기반이 마련될 수 있다. 청소년 대상의 어떠한 미디어 정책보다 가장 시급하고 중요한 대응이 바로 관련 법의 제정이라 할 수 있을 것이다.

(2) 국가교육과정에 미디어 리터러시를 적극 반영

① 제안배경

잘 알려져 있듯이, 2015 교육과정의 핵심역량은 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량 등 총 6가지이다(노은희 외, 2018). 유튜브와 스마트폰에 익숙한 디지털 원주민인 초등학생들에게 미디어가 많은 영향을 미치고 있는 작금의 상황을 고려하면 미디어 리터러시 역량이 지능정보사회에 대비한 핵심역량으로 포함될 필요가 있다.

② 추진내용

현재 2022 개정 교육과정이 준비 중에 있다. 호주, 핀란드, 미국의 경우에서처럼 우리도 미디어 리터러시를 학교교육과정인 2022 개정 교육과정에 적극적으로 반영할 필요가 있다. 즉 미디어 리터러시 역량을 교육과정 총론상의 미래사회를 대비한 핵심역량으로 설정함으로써 학교교과과정에 뿌리내리도록 해야 한다.

〈호주 사례〉 참고

2008년 멜버른선언을 통해 국가수준 교육과정에 7대 핵심역량을 설정하였고, 리터러시 역량이 이에 포함됨.



모국어교과와 내용체계는 언어, 문학, 리터러시 영역으로 구성됨.

예술교과는 미디어 아트, 춤, 연극, 음악, 비주얼 아트의 5개 과목으로 구성돼 있음.

미디어아트의 목표는 1) 학생들을 둘러싼 풍부한 미디어문화와 의사소통적 실천을 해석하고 실험하는 것, 2) 창의적이고 비판적 관점에서 미디어를 탐구하는 것, 3) 다양한 청중에게 메시지를 전달하기 위해 이미지와 텍스트를 활용하는 것, 4) 지역과 글로벌 미디어문화에 적극적으로 참여하기 위한 지식과 이해를 갖추는 것임.

* 출처: 정현선 외 (2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학교 - 해외 사례 조사. 내용 중 호주편 참조.

③ 기대효과

국가교육과정에 미디어리터러시가 학생들이 갖춰야 할 핵심역량으로 설정된다면 국어, 도덕, 사회 등 개별 교과를 통해 미디어 리터러시 교육이 강화될 것으로 기대된다. 더불어, 미디어교육에 대한 교사들의 관심도 자연스럽게 높일 수 있고, 미디어 리터러시 교육의 중요성에 대한 사회적 공감대도 확산될 수 있다. 아울러, 개별 교과에 기반을 둔 미디어 리터러시 교수학습자료들의 개발도 한층 활발해질 전망이다.

(3) 보호주의 패러다임에서 디지털 시민성 증진 중심으로의 정책 전환

① 제언배경

앞서 미디어 정책 현황에 대한 검토에서 드러난 바와 같이, 정부의 청소년 미디어 관련 정책은 규제중심적이고 보호주의적 패러다임에 갇혀 있었다. 즉 청소년 대상 교육 사업이 스마트폰 과의존이나 중독, 게임 과몰입, 유해매체 노출 등을 예방하는 데 치중되어 있는 것이다. 최근 들어 미디어 리터러시 교육에 대한 정부의 관심과 지원이 늘고 있긴 하지만 아직도 해결해야 할 일이 많은 상황이다. 특히 유네스코와 OECD 등은 디지털 시민성을 강조하면서 청소년들이 디지털 시대에 갖춰야 할 역량 증진에 힘쓰고 있어 이러한 세계적 추세에 맞춰 정책을 펼치는 것이 중요하다.

② 추진내용

디지털 시민성은 디지털 시대에 필요한 자질이나 능력, 덕목 등을 의미한다고 볼 수 있다. 아래 미국사례는 이런 점에서 우리에게 몇 가지 시사점을 던져준다. 즉 청소년의 디지털시민성을 함양하기 위해서는 온라인공간에서의 소통방식, 온라인정체성을 유지하고 관리해 나갈 수 있는 능력, 온라인상에서 개인정보를 안전

하게 관리하는 능력 등을 향상시킬 수 있는 국가정책들이 필요하다. 특히 요즈음 이슈가 되고 있는 혐오발언에 대한 대처요령이나 혐오발언의 효과나 확산배경 등에 대한 교육이 추진될 필요가 있다. 허위정보와 가짜뉴스가 범람하는 요즈음에는 신뢰할만 하고 진실성 있는 뉴스를 찾는 능력이 매우 필요하다.

(참고) 디지털시민성 구성요소

미국의 비영리단체인 Common Sense (2019)는 디지털시민성을 “배우고 창조하며 참여하기 위한 책임 있는 기술의 사용(the responsible use of technology to learn, create, and participate)”으로 정의하고 있다(p. 5). 이에 따라 이 단체는 미디어균형과 안녕, 프라이버시와 보안, 디지털 흔적과 정체성, 관계와 커뮤니케이션, 사이버불링과 혐오발언, 뉴스와 미디어리터러시 등 6가지 영역을 청소년들이 배워야 할 것으로 제시하고 있다.

표 VI-1 디지털 시민성 구성요소

구성요소	설명
미디어균형과 안녕 (Media balance and well-being)	일상생활에서 미디어이용과 오프라인 활동 간의 균형을 유지하는 방법
프라이버시와 보안 (Privacy and security)	온라인 상에서 개인적인 정보를 안전하게 관리하기
디지털 흔적과 정체성 (Digital footprint and identity)	온라인 정체성을 유지하고 관리하는 방법을 학습
관계와 커뮤니케이션 (Relationship and communication)	온라인 공간에서 만나는 사람들과 어떻게 관계를 맺고 커뮤니케이션할 것인지 학습
사이버불링, 디지털 드라마, 혐오발언(Cyberbullying, digital drama & hate speech)	사이버불링 및 혐오발언에 대처하는 방법 배우기
뉴스 미디어 리터러시 (News and media literacy)	신뢰할 만하고 진실한 디지털 뉴스와 정보 찾기

* 출처: Common sense (2019). Teaching Digital Citizens in Today’s World.
https://d1e2bohyu2u2w9.cloudfront.net/education/sites/default/files/tlr_component/common_sense_education_digital_citizenship_research_backgrounder.pdf 에서 2020년 6월 1일 인출.

이처럼 청소년 미디어 정책은 미디어의 역기능예방에 초점을 둘 것이 아니라 온라인공간에서의 청소년의 소통능력, 공감능력, 비판능력 등을 향상시키는 데 주안점을 두어야 한다.

③ 기대효과

디지털시민성이 높아지면 청소년 스스로 미디어이용을 통제할 수 있는 능력을 가질 수 있고 어떤 정보가 거짓인지 아닌지를 분별할 수 있다. 또한, 공공이슈나 사회적 문제에 대한 관심이 높아져 청소년의 정치사회적 참여가 활발해질 수 있다. 특히 공동체 의식이나 타인에 대한 존중이나 배려 등 민주시민사회에 필요한 시민역량을 함양할 것으로 기대된다.

2) 청소년 미디어리터러시 교육 강화(추진방향 2)

(1) 인공지능시대의 미디어교육 강화

① 제안배경

현재 초등학생들을 대상으로 한 미디어교육은 주로 사이버폭력예방교육과 스마트폰과 의존예방교육에 초점을 두고 있다. 앞서 논의된 인터뷰결과에서도 드러난 바와 같이, 학생들은 동영상이나 인형극 형태로 학교에서 사이버폭력과 관련한 교육을 주로 받았다. 하지만, 최근 미디어환경이 급변함에 따라 인공지능을 비롯한 새로운 미디어가 확산되고 있다. 인공지능스피커, AI 번역기, AI 비서, 챗봇, 자율주행자동차 등 AI 기술을 접목한 디지털기기들이 우리 생활 속에 자리잡아가고 있다. 특히 초등학생들의 경우 틱톡과 유튜브, 넷플릭스를 많이 이용하고 있는데 각 플랫폼마다 알고리즘에 기반한 추천 영상이 제공된다. 이용자가 이전에 시청한 콘텐츠의 특성을 고려하여 추천된 영상만을 이용하게 되면 다양한 콘텐츠에 노출되기가 쉽지 않다. 이른바 필터버블현상이 생길 수 있는 것이다. 필터버블

은 자신과 성향이 비슷한 사람들이 추천하거나 공유한 정보만 이용자에게 도달하는 현상을 일컫는 것으로 자신의 의견과 비슷한 시각이 담긴 콘텐츠만 소비하게 됨에 따라 다른 의견을 점점 접하기 어려워지는 결과를 낳는다(김봉섭 외, 2020, 116쪽). 따라서, 인공지능사회의 출현에 따라 학생들이 인공지능의 알고리즘에 대해 비판적 안목을 키우는 것이 중요하다.

② 추진내용

인공지능과 관련한 미디어교육은 다음 세 가지 측면에서 이뤄질 필요가 있다 (〈그림 VI-3〉 참조).



그림 VI-3. 인공지능시대의 리터러시 교육 내용

먼저, 학생들이 인공지능이 우리사회 곳곳에 얼마나 영향을 미치고 있는지를 인식할 수 있도록 해야 한다. 우리의 일상생활에서 인공지능이 어떤 식으로 활용되고 있는지 사례를 찾아보고 함께 논의하는 장이 마련될 필요가 있다. 아울러, 인공지능이 개개인에게 어떤 영향을 미치는지를 토의해 보는 것도 좋은 방법이다.

다음으로 학생들이 알고리즘의 작동원리를 비판적으로 이해하는 것이 중요하다. 즉 틱톡이나 유튜브, 넷플릭스의 추천영상이 왜 뜨는지와 이것이 개인의 콘텐츠 이용에 어떤 영향을 미치는지를 이해할 수 있도록 해야 한다. 요컨대, 추천영상을 계속 보다 보면 개인의 취향과 관심을 벗어난 영상들을 볼 가능성이 많지 않아 정보를 편식하게 될 위험이 있다는 것을 학생들은 알 필요가 있다. 또한, 추천영상 기반의 알고리즘 작동은 오랫동안 이용자들을 해당 미디어에 붙잡아 놓을 가능성이 크기 때문에 해당 기업의 상업적 이익과도 연관성이 있다는 것을 강조할 필요가 있다. 특히 알고리즘은 편향적 정보를 생산할 수도 있고 인간과 같이 주체적으로 사고를 하는 것이 아니기 때문에 불완전할 수 있다는 것을 이해하는 것도 중요하다. 실제로 알고리즘은 설계자의 의도나 가치기준이 개입될 여지가 많아 모두가 인정할 만한 공정성과 객관성을 담보하기 어렵다(윤현옥, 2020). 인공지능이 초래할 수 있는 윤리적 문제에 대한 이해도 매우 필요하다. 인간의 필요에 의해 인류의 행복을 증진하기 위해 만들어진 인공지능이 인류를 파괴하고 인간을 살상하는데 활용된다면 이는 매우 심각한 문제이다. 따라서, 학생들이 인공지능시대의 윤리적 기준이 어떤 것이 돼야 하는지를 성찰하게 하는 것은 리터러시 교육을 위해 꼭 필요한 것이다.

③ 기대효과

우리 주변에서 흔히 접하는 인공지능의 작동방식이나 기능에 대한 비판적 이해 교육의 강화는 청소년들이 편협한 정보에 갇히는 현상을 막아줄 것으로 기대된다. 또한, 인공지능시대의 윤리적 측면을 성찰할 수 있는 기회를 제공함으로써 인공지능을 어떻게 유익하게 활용할 것인지에 대한 인식을 높여줄 수 있다.

(2) 유튜브 리터러시 교육의 강화

① 제안배경

현재 초등학생들은 디지털원주민으로서 유튜브 세대라고 해도 과언이 아닐 정도로 유튜브에 탐닉해 있다. 본 연구의 설문조사와 면접조사 결과에서도 나타났듯이, 학생들은 유튜브를 친밀하게 느끼고 있고 이를 통해 정보를 찾는 경우가 많다. 또한, 유튜브를 통해 재미있거나 신기한 영상을 보면서 스트레스를 해소하거나 즐거움을 느끼기도 한다. 따라서, 학생들이 유튜브에 대해 올바르게 이해하고 이를 잘 활용할 수 있도록 하는 리터러시 교육은 매우 중요하다. 유튜브를 비롯한 개인방송 리터러시는 기술, 창의성은 물론 비판력과 윤리도 포함해야 한다(김경희, 이숙정, 김광재 외, 2020, 165쪽). 즉 학생들은 개인 미디어를 창의적으로 제작하는 활동 이전에 유튜브와 같은 개인방송 플랫폼과 콘텐츠에 대해 비판적으로 인식하고 윤리적으로 이용하기 위한 지식과 태도를 갖추어야 하는 것이다.



그림 VI-4. 개인방송 리터러시 영역

* 출처: 김경희 외 (2020). 디지털미디어 리터러시, 165쪽.

② 추진내용

이러한 논의에 기초해 유튜브 리터러시 교육의 방향을 제시해 보면 다음과 같다.

먼저 기술영역은 학생들이 유튜브 제작에 필요한 콘텐츠 창조 및 관리능력을 기르는 것을 가리킨다. 주로 기술적인 능력과 역량과 관련된 것으로 어떻게 영상을 찍고 멋있게 편집할 것인지가 이에 해당한다고 볼 수 있다.

창의성 영역은 여타의 유튜브와 다른 자기 자신만의 독창적이고 창의적인 영상을 어떻게 만들어 내느냐와 관련이 있다. 또한, 자신이 만들고자 하는 유튜브 콘텐츠의 주제가 얼마나 창의적이고 지속가능한지를 다루고 있다.

무엇보다도 미디어 리터러시의 본질은 비판적 사고를 기르는데 있다. 비판적 사고는 미디어의 구성된 현실을 제대로 읽어냄으로써 자기주도적인 판단능력을 키워 시민성을 함양시킨다(황치성, 2018). 따라서, 학생들이 유튜브에 올라온 콘텐츠를 비판적으로 이해하는 것이 중요하다. 현재 정치 유튜브를 비롯하여 허위정보나 왜곡된 정보들이 유튜브의 개인 채널에 넘쳐난다. 이러한 왜곡된 정보를 그대로 받아들이는 것이 아니라 여러 매체의 정보와 비교하여 판단하는 습관을 기르도록 해야 할 것이다. 또한, 팩트체크 사이트 등을 통해 유튜브 정보가 사실인지 아닌지를 검증할 수 있는 지식과 기능을 익혀야 한다. 기존의 미디어와 달리 유튜브는 개인방송 즉 1인 미디어에 가깝다. 따라서, 엄격한 필터링 장치가 없어 허위정보나 가짜뉴스가 유포되면 빠르게 확산될 가능성이 높다. 이러한 점을 학생들이 잘 인지할 수 있도록 비판적 리터러시 교육이 강화되어야 할 것이다.

마지막으로 유튜브 리터러시의 중요한 영역은 윤리이다. 현재 학생들은 유튜브 조회 수에 매우 민감하고 조회 수를 높이기 위한 다양한 상업적 전략을 무차별적으로 모방하기도 한다. 하지만, 이는 자칫 자극적이고 흥미위주의 콘텐츠를 양산할 위험이 높다. 따라서, 학생들이 타인의 반응에 너무 의존하지 않고 콘텐츠의 질을 높이기 위해 노력하도록 만드는 것이 중요하다. 특히 유튜브가 단순히 돈을 벌기 위한 수단이 아닌 자기 정체성을 표현하고, 협력적 지식 생산을 위한 미디어이고,

건전한 소통의 문화를 만들어 가는 공간이 되어야 함을 이해할 수 있어야 한다. 사진이나 동영상을 제작하기 위해 타인을 촬영할 시 초상권 등에 유의하며 상대방의 동의를 얻도록 하는 교육도 중요하고 타인의 저작물을 함부로 갖다 쓰지 않도록 하는 저작권교육도 이 과정에서 필요하다(김경희 외, 2020, 167쪽).

③ 기대효과

영상에 익숙한 작금의 초등학생들에게 유튜브는 없어서는 안될 존재가 되고 있다. 이런 상황에서 유튜브 리터러시 교육의 강화는 청소년들이 유튜브를 올바르게 이해하고 유용하게 활용하는데 많은 도움을 줄 것으로 기대된다. 즉 유튜브를 자신의 정체성을 표현하고 타인과 소통하는 미디어채널로 인식하도록 함으로써 유튜브가 가진 여러 가지 역기능들을 예방할 수 있을 것으로 보인다. 특히 유튜브 리터러시의 함양은 이 매체를 통해 확산되고 있는 혐오표현이나 가짜뉴스에 학생들이 적절히 대응할 수 있는 능력을 길러줄 수 있을 것으로 기대된다.

(3) 팬데믹 시대의 미디어리터러시 교육 강화

① 제안배경

코로나19라는 팬데믹 상황이 계속되면서 학교에 가기보다 집에서 온라인으로 학습하는 시간이 늘어나면서 초등학생의 미디어의존도가 날로 심해지고 있다. 이런 상황에서 아이들의 학습에 대한 집중도가 약해지는 경우도 빈번히 나타나고 있고 게임이나 유튜브에 중독되는 현상도 심화되고 있다. 이처럼 미디어이용시간이 늘면서 초등학생 아이들이 허위정보에 노출될 가능성도 커지고 있고 코로나와 관련한 여러 혐오표현들에 무비판적으로 맞닥뜨릴 가능성이 높다. 따라서, 현재의 팬데믹 상황에서 미디어 리터러시 교육은 시급하고 중요한 사회적 과제이다.

② 추진내용

전국미디어리터러시교사협회는 2020년 코로나 19를 이겨내는 미디어리터러시 백신 10가지를 다음과 같이 제시하였다(그림 5) 참조).

전국미디어리터러시교사협회(KATOM)와 함께 알아보는

코로나19 시기를 이겨내는 미디어리터러시 백신 10가지

코로나19 시대는 처음이라...

코로나19의 확산으로 그 어느 때보다 미디어 속 정보에 관심을 기울이게 되는 시기입니다. 정보의 홍수 사이에서 우리는 유용한 정보를 얻기도 하지만, 왜곡된 정보에 흔들리기도 합니다. 어떤 정보는 불필요한 공포심과 혐오를 조장하기도 합니다. 미디어 리터러시를 바탕으로 한 건전한 미디어 생활을 통해 코로나19 시기를 잘 이겨냅니다.

- 1 뉴스, 유튜브 등 미디어에서 다루는 정보의 출처가 믿을 수 있는지 확인합니다.
- 2 뉴스, 유튜브 등 미디어 생산자의 특정한 관점이 정보를 왜곡하고 있지 않은지 확인합니다.
- 3 의학 정보는 전문가의 공신력있는 발언을 토대로 하고 있는지 확인합니다.
- 4 사진, 영상, 그래픽 자료 등이 정확한 내용을 담았는지, 편견을 반영하고 있지는 않은지 확인합니다.
- 5 특정 지역이나 집단에 대한 차별, 폭력을 부추기는 혐오 표현이 반영되어 있지는 않은지 확인합니다.
- 6 SNS를 통해 전파되는 부정확한 소문과 거짓정보를 공유하지 않습니다.
- 7 미디어를 보는 시간을 정해놓고 휴식 시간을 가집니다.
- 8 관련 뉴스와 영상을 지나치게 반복하여 보면서 불안감을 느끼지 않도록 합니다.
- 9 전염병, 공중보건, 심리적 불안 등과 관련된 영화 및 책, 웹툰, 다큐멘터리 감상을 통해 가족들과 함께 생각을 나누는 시간을 가져 봅시다.
- 10 보건소, 선별진료소 등 정보의 도움을 받을 곳을 구체적으로 알아두고 만일의 경우를 위한 비상연락망을 확보합니다.

KATOM

전국미디어리터러시교사협회(KATOM)는 미디어 리터러시 교육을 연구하고 실천하는 교사들의 단체입니다.

그림 VI-5. 코로나 19를 이겨내는 미디어리터러시 백신 10가지

* 출처: 전국미디어리터러시교사협회 홈페이지.

<https://www.katom.me/forum/gongjisahang/korona19-sigireul-igyeonaeneun-midieoriteoreosi-baegsin-10gaji>에서 2020년 12월 9일 인출.

2019년에 출범한 이 단체는 미디어교육에 관심이 있는 전국단위의 교사모임이다. 비록 민간단체가 만든 미디어 리터러시 교육 내용이지만 코로나19라는 팬데믹 위기 상황 속에서 미디어 리터러시의 필요성과 유용성을 실제적으로 보여주는 중요한 작업이다. 이 단체는 코로나19와 싸우고 있는 의료인들에 대한 기사를 찾아보고 이를 공유하거나 댓글을 달아보는 활동, 코로나19와 관련한 뉴스를 읽고 팩트체크하기 등 청소년들이 참여할 수 있는 다양한 활동방안을 제시하였다(김형욱 외, 2020). 향후 또다른 전염병이 확산될 수도 있고 코로나19위기가 장기간 지속될 수 있어 이러한 비대면의 상황 속에서 아이들에게 어떤 교육을 해야 할 것인지 이번 기회를 통해 지속가능한 교육방향을 마련할 필요가 있다. 팬데믹 시대의 리터러시 교육에는 사람들의 불안과 공포를 이용한 허위정보나 가짜뉴스에 대한 비판적 이해, 특정지역이나 집단, 인종을 겨냥한 적대적 혐오표현에 대한 적절한 대처, 미디어 이용에 대한 적절한 자기통제 능력 향상 등이 포함될 필요가 있다.

먼저, 이를 위해서는 정부와 시민단체가 모여 팬데믹 시대의 미디어리터러시 교육의 목표와 방향, 실천방향을 논의를 통해 정립할 필요가 있다. 특히 학교 현장이나 학교 밖 교육기관에서 교강사들이 큰 어려움 없이 활용할 수 있는 교수학습자료를 다양하게 개발하는 것이 중요하다. 이어 교육부 등 관련부처에서 이러한 내용을 적극적으로 학교에 홍보할 필요가 있다. 일선 학교에서는 교사가 수업시간을 활용하여 이와 관련된 교육을 하도록 장려할 필요가 있다. 부모를 대상으로 가정에서 실천해야 할 것을 교육하는 것도 꼭 필요한 일이다.

③ 기대효과

팬데믹 상황에서 부모와 아이들을 대상으로 미디어리터러시 교육이 적절히 이뤄진다면 아이들이 미디어중독이나 혐오표현노출 등 여러 위험에서 벗어날 수 있는 역량을 함양할 수 있을 것으로 기대된다. 특히 과학이나 도덕, 국어교과 등 주요

교과에서 코로나19위기와 관련한 미디어 리터러시 교육을 체계적으로 수행함으로써 학생들은 미디어 리터러시가 이론이 아닌 실제 삶의 문제를 해결하고, 개인적인 삶의 역량을 높일 수 있는 소양임을 이해하게 될 것이다. 이로써 팬데믹 위기 상황에 보다 성숙한 시민으로서 대응하게 할 뿐만 아니라, 개인의 미디어 리터러시를 실제적으로 향상시키는 데 기여할 수 있다.

3) 부모교육 및 부모-자녀 간 유대감 증진(추진방향 3)

(1) 부모 대상 미디어교육 강화

① 제안배경

본 조사결과 대부분의 부모들(80.9%)은 초등학생 자녀의 올바른 미디어사용 지도를 위한 부모교육이 필요하다는데 동의하였다. 하지만, 현재 부모가 참여할 수 있는 미디어관련 프로그램은 인터넷이나 스마트폰 중독 관련 상담프로그램이나 치유캠프가 대다수를 차지하고 있다. 특히 많은 부모들이 바라는 바와 같이 디지털시대에 아이들과 소통하는 방식이라든지 유튜브나 게임에 익숙한 현 청소년세대의 미디어문화를 이해할 수 있는 교육프로그램은 많지 않은 실정이다. 따라서, 디지털이주민이라 할 수 있는 부모세대가 디지털원주민이라 일컬어지는 자녀세대의 문화를 이해하고 공감할 수 있는 미디어교육 프로그램을 확대할 필요가 있다.

② 추진내용

현재 코로나위기 국면에서 부모를 대상으로 오프라인 교육을 하는 것은 쉽지 않다. 또한 대부분의 부모들이 직장에서 일을 하기 때문에 정해진 시간과 장소에서 교육을 하는 것은 실효성이 거의 없다고 할 수 있다. 실제로 본 연구의 연구결

과에서도 나타났듯이, 부모들은 부모교육이 오프라인보다 온라인상에서 이뤄지는 것을 선호한다고 답한 비율이 46.8%로 부정답변(20.2%)보다 배 이상 높았다. 따라서, 부모들을 대상으로 한 온라인교육이 강화될 필요가 있다. 특히 주말 시간대에 줌을 이용한 교육이나 상담도 활성화돼야 할 것이다. 이를 위해서는 청소년상담, 교육, 미디어 등 여러 분야의 전문가들을 폭 넓게 섭외하여 부모의 다양한 요구에 부응하도록 원격교육용 콘텐츠를 제작해야 한다. 본 연구의 설문 조사 및 학부모 면접 결과에 나타난 내용을 토대로 부모교육의 내용을 정리하면 아래와 같다.

먼저, 부모들은 자녀의 미디어 이용을 중재하기 위해 많은 노력을 하고 있지만 어느 정도 아이들의 미디어이용을 허용해야 할지 난감해하는 경우가 많다. 본 연구의 해외사례분석에서도 드러났듯이, 미국의 경우 아이들이 정기검진을 위해 소아과를 찾을 때 부모에게 연령에 맞는 미디어노출과 사용에 대한 가이드라인을 제공해 준다고 한다. 따라서, 부모교육을 통해 적절한 자녀의 미디어사용시간이나 미디어 이용 시 주의할 점에 관한 교육이 먼저 이뤄질 필요가 있다. 부모들은 또한 자녀의 미디어이용을 중재할 때 자녀와 어떻게 소통해야 하는지 몰라서 어려움을 겪고 있다. 즉 아이를 어떻게 달래고 아이의 마음을 어떻게 읽을 것인지 등 자녀와의 효과적인 소통 방법에 관한 교육이 강화될 필요가 있는 것이다. 아이의 발달단계에 맞는 미디어교육에 대한 내용도 부모교육에 포함될 필요가 있다. 초등학교 저학년과 고학년, 미디어중독이 심한 경우와 그렇지 않은 경우 등 아이가 처한 상황과 수준에 맞는 미디어교육이 이뤄진다면 부모들의 요구에 보다 부응할 수 있을 것이다. 현재 대부분의 부모들이 스마트폰을 사용하고 있지만 모든 부모가 디지털 기기에 익숙한 것은 아니다. 따라서, 부모들이 아이들의 미디어이용을 적절히 통제할 수 있도록 유해콘텐츠 차단 프로그램 설치 및 개인정보보호방안 등 다양한 방법을 알려줄 필요가 있다.

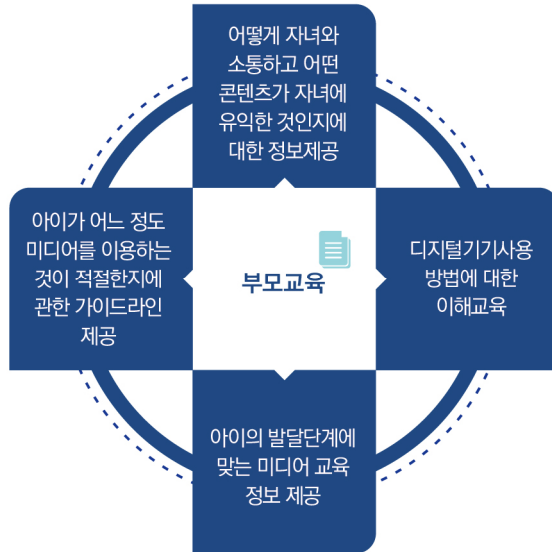


그림 VI-6. 부모교육 내용

③ 기대효과

정해진 시간과 장소에서 이뤄지는 오프라인 교육은 많은 부모들이 참여하기에는 한계가 많다. 따라서, 줌이나 유튜브 등 디지털기기를 활용함으로써 부모의 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있을 것으로 기대된다. 아울러, 요즘 아이들이 즐겨 이용하는 게임이나 유튜브동영상을 부모들이 이해하게 된다면 자녀의 미디어 이용을 중재하는 데 훨씬 용이할 것으로 기대된다. 특히 미디어다이어리작성은 부모 스스로 자신들의 미디어이용을 성찰할 수 있는 좋은 계기로 작용할 것으로 보인다.

(2) 부모와 자녀가 함께 하는 활동 프로그램 활성화

① 제안배경

초등학교 시기는 부모의 보살핌과 돌봄이 매우 필요한 때이고 아이들 또한 부모로부터 많은 영향을 받는다. 즉 아이들이 부모로부터 배우고 부모의 행동을 관찰하고 모방할 가능성이 크다. 앞서 설문조사 및 면접조사 결과에서도 나타난 바와 같이, 부모-자녀 간 유대감이 높은 경우나 부모가 아이들과 함께 바깥활동을 하는 경우 미디어이용시간이 줄어드는 경향이 관찰됐다. 반면, 아이들이 집에서 많은 시간을 보내는 경우 미디어에 대한 의존은 더욱 심해졌다. 조사에 참여한 초등학생이 작성한 미디어 다이어리의 소감문에는 “○○○ 활동을 하느라 미디어 이용을 별로 하지 않았다. 재미있는 하루였다”란 내용이 종종 눈에 띈다. 이러한 사실은 자녀가 오프라인 활동을 많이 할수록 자녀의 미디어이용은 줄어들 수 있음을 시사하는 대목이다. 특히 부모가 자녀와 함께 오프라인으로 즐길 수 있는 여가 및 취미생활을 함께 한다면 부모-자녀 간 유대감 증진에도 기여할 수 있다. 특히 코로나위기라는 상황 속에서 아이들이 실내생활이 많아지면서 미디어이용은 더욱 늘어나 시력저하나 비만 등 신체적 건강과 유해 콘텐츠 소비 등으로 정신적 건강도 위협받고 있는 현실에서 해당 정책의 적극적 시행이 요구된다.

② 추진내용

코로나상황이 지속되고 있지만 청소년시설이나 학교를 중심으로 부모와 자녀가 함께 활동하고 소통할 수 있는 소규모단위의 프로그램은 지속돼야 한다. 가령, 서울의 한 청소년문화의집은 캠핑 장비를 설치해 놓고 부모와 자녀가 야외캠핑을 체험할 수 있도록 해 반응이 좋았다고 한다. 물론, 철저한 방역지침을 준수하는 것은 기본적으로 이뤄져야 한다. 이러한 대면활동 외에도 코로나위기상황을 맞아 비대면활동이 활성화될 필요가 있다. 가령, 보드게임, 공예활동, 가족 티셔츠 만들

기 등 가족이 가정에서 함께 체험할 수 있는 키트를 활용해 보는 것도 좋은 방안이다(박차용, 2020.11.2.). 랜선을 활용해 특정주제의 영상을 제작하거나 최신 유행하는 노래나 댄스를 배워보는 것도 언택트 시대 부모와 자녀가 함께 할 수 있는 프로그램이다. 이 같이 코로나 위기 상황 하에서 가정에서 부모와 자녀가 함께 할 수 있는 체험프로그램이 많이 기획돼야 할 것이다.

③ 기대효과

유례없는 코로나위기 상황에서 집에서 머무는 시간이 길어질수록 미디어이용을 둘러싼 부모와 자녀의 갈등은 더욱 심해질 수밖에 없다. 부모와 자녀가 함께 활동할 수 있는 프로그램을 확대한다면 아이들이 스마트폰을 멀리할 수 있는 계기를 만들 수 있다. 부모가 자녀와 함께 오프라인으로 즐길 수 있는 여가 및 취미생활을 함께 한다면 부모-자녀 간 유대감 증진에 긍정적으로 기여할 뿐만 아니라 궁극적으로 자녀의 미디어 과의존/집착 경향성을 낮추는 요인으로 작용할 수 있다.

(3) 부모와 자녀의 미디어 이용에 대한 성찰 활동

① 제안배경

본 연구의 일환으로 심층면접에 참여한 초등학생 자녀와 부모에게 미디어 다이어리 작성을 요청하였다. 이들은 주중과 주말 최소 하루씩 포함된 총 3일의 미디어 다이어리를 각각 작성하여 연구진에게 보내왔다. 자녀와 부모는 24시간동안 자신의 미디어를 이용하는데 들인 시간과 어떤 미디어를 주로 이용했는지 그리고 어떤 목적으로 어떻게 미디어를 활용하였는지를 기록하고 전반적인 소감이나 느낌을 적었다. 당초 연구 목적으로 이들에게 요청한 미디어 다이어리 작성이 정작 조사에 참여한 자녀와 부모에게는 자신의 미디어 이용을 돌아볼 수 있는 좋은 기회가 되었다는 사실에 연구진은 미디어 다이어리와 같은 성찰활동을 일상

생활에 적용하는 것이 부모교육 및 미디어 리터러시 교육과 함께 필요한 활동이라는 판단을 하였다. 스마트폰을 통해 자신이 하루 동안 얼마나 걸었으며, 얼마나 음식을 통해 칼로리를 얻고 운동을 통해 소비했는지에 대해 관심을 갖고 매일 확인을 하면서도 자녀의 정신건강 및 신체건강을 위협할 수 있는 미디어 이용에 대해서는 이 같은 파악과 성찰의 노력이 상대적으로 덜 이루어지고 있다는 것은 아이러니한 현실이다.

② 추진내용

미디어 다이어리 작성의 필요성을 부모들에게 주지시킬 필요가 있다. 본 연구의 조사결과에서도 알 수 있듯이, 미디어다이어리는 부모나 아이들의 미디어이용시간과 목적을 다시 한 번 되돌아보게 하는 성찰의 기회를 제공했다. 미디어다이어리를 작성함으로써 자신들이 얼마나 많은 시간을 미디어에 보내고 있는지를 깨닫게 된 것이다. 따라서, 부모들이 자녀와 함께 미디어 다이어리를 작성해 보도록 작성요령이나 활용방법, 기대 효과 등을 이들에게 교육할 필요가 있다. 연구진은 미디어 다이어리를 인쇄본으로 작성하여 조사 참여자에게 배포하였으나, 보다 정확한 기록과 편리성을 위하여 모바일에서 기입이 가능토록 온라인 미디어 다이어리 앱을 만들어 무료로 배포하는 것이 보다 효과적일 수 있다.

③ 기대효과

가정에서의 자녀의 미디어 이용에 대한 지도는 일반적이거나 강압적인 제재보다는 자신의 미디어 이용에 대해 스스로 성찰하도록 하는 것이 바람직하다. 이를 위한 장치로 미디어 다이어리 작성은 자녀 및 부모 모두에게 긍정적인 기여를 할 수 있다. 자녀의 미디어 이용은 부모의 미디어 이용행태를 닮는다는 본 연구의 조사결과에서도 알 수 있듯이 부모 역시 자신의 미디어 이용 행태가 자녀에게 악영향을 끼치고 있지는 않는지를 돌아볼 수 있는 계기가 될 수 있다. 미디어

다이어리 앱에 단순한 미디어 이용 시간 및 이용한 미디어의 종류뿐만 아니라 언제, 어디서, 어떤 목적으로 특정 미디어를 이용했는지, 그리고 이용에 따른 기능적 만족도와 심리적 만족도를 측정·기록할 수 있는 기능을 탑재하면 일정 기간 자신의 이용 행태에 대한 기록을 누적한 데이터베이스를 구축할 수 있다. 이러한 데이터베이스를 활용하여 자신의 미디어 이용 행태를 다양한 측면에서 분석할 수 있다면 부모와 자녀 모두에게 자신의 미디어 이용을 성찰할 수 있는 유용한 자료로 활용될 수 있을 것이다.

4) 미디어교육 인식 제고 및 활성화(추진방향 4)

(1) 미디어교육의 활성화를 위한 공영방송의 역할 강화

① 제안배경

본 연구의 해외사례조사에도 나타나듯이, 영국의 BBC, 호주의 ABC, 핀란드의 Yle, 미국의 PBS 방송 등 공영 방송은 시민의 미디어 리터러시 증진 및 학교 교육 현장에서 활용될 수 있는 실제적인 미디어 교육 자료 개발을 위해 중요한 역할을 담당하고 있었다. 하지만, 국내의 경우 KBS나 EBS등 공영방송이 미디어교육에 적극적인 관심을 갖고 사업을 추진하고 있지 않은 실정이다.

② 추진내용

미디어교육의 활성화 및 중요성에 대한 인식 제고를 위해 공영방송이 해야 할 역할을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 공영방송은 미디어교육에 필요한 정보를 제공할 필요가 있다. 즉 뉴스가 어떤 과정을 통해 만들어지고 방송드라마가 어떤 제작과정을 거치는지 구체적인 정보를 알려줘야 한다. 특히 초등학생들이 좋아하는 드라마의 제작과정을 알려주면 학생들의 많은 관심을 끌 것이다. 둘째, 공영방

송은 학교와 연계해 학생들이 방송을 체험할 수 있는 기반을 갖춰야 한다. 이러한 시설이 갖춰지면 학생들은 창의적 체험활동이나 자유학기제 등의 시간을 활용하여 아나운서체험, 기자체험, PD체험 등 다양한 직업체험을 할 수 있는 기회를 갖게 된다. 대중에게 잘 알려진 아나운서나 기자와의 대화시간이 마련된다면 학생들이 미디어와 관련하여 궁금해 하는 내용도 자유롭게 질문할 수 있을 것이다. 셋째, 공영방송은 미디어경험이 풍부한 인력을 활용하여 학교나 시청자미디어센터 등에 미디어교육강사를 파견하는 역할을 할 수 있다. 퇴직을 몇 년 앞둔 방송종사자들을 잘 활용한다면 이들의 풍부한 경험을 미래세대에게 전달할 수 있는 좋은 기회를 갖게 될 것이다. 넷째, 공영방송은 공공성을 기반으로 미디어리터러시교육의 중요성을 국민들에게 홍보하고 각인시키는 중요한 역할을 해야 한다. 더불어, 청소년의 미디어리터러시를 다루는 교육프로그램을 적극적으로 만들 필요가 있다. EBS의 경우 어린이 미디어교육프로그램인 <와우! 미디어탐험>을 2002년부터 2003년까지 방영한 바 있다(봉미선, 신삼수, 2020). 2000년대 초와 비교하여 2020년 현재의 미디어환경은 매우 달라졌다. 이러한 환경변화에 맞춰 초등학생들이 그들의 눈으로 미디어를 탐구하고 이해하며 미디어의 역할에 대해 비판적인 안목을 키울 수 있는 프로그램을 만들 필요가 있다.



그림 VI-7. 미디어교육활성화를 위한 공영방송 역할

③ 기대효과

공영방송이 주체가 돼 미디어교육을 활성화하고 이를 홍보한다면 국민들이 미디어리터러시의 중요성을 인식하고 이를 실천하는데 매우 효과적인 것으로 기대된다. 특히 초등학생들의 미디어 리터러시역량을 높일 수 있는 프로그램이 마련된다면 이들의 미디어제작 능력과 정보분별력 등의 소양을 향상시키는 효과를 가져올 수 있다.

(2) 미디어교육기관으로서의 청소년시설 위상 강화

① 제안배경

본 연구의 해외사례조사에서도 나타나듯이, 핀란드의 경우 학교뿐 아니라 도서관, 엔지오(NGO), 청소년센터에서 청소년대상 미디어교육이 활발하게 이뤄지고 있다. 사실, 우리사회의 경우 청소년시설 중 청소년문화의집에서 미디어교육이 주로 진행돼 왔다. 미디어교육 저변 확대를 위해서는 교육부가 2020년 학교 미디어

어교육 내실화 지원의 일환으로 경기도, 대구광역시, 충청북도 교육청과 손잡고 설립 추진 중인 학교미디어교육센터(가칭) 및 시청자미디어재단 산하 지역별 시청자미디어센터 등 기존의 청소년 대상 미디어교육 시설뿐만 아니라(교육부, 2019.7.29.) 국립중앙청소년수련원 같은 국립시설에서도 미디어교육이 주도적으로 이루어지도록 추진할 필요가 있다.

② 추진내용

청소년문화의집은 청소년의 문화 활동을 장려하기 위해 법적으로 읍면동마다 만들게 돼 있는 시설이고 청소년의 접근이 용이해 미디어리터러시교육을 하기에도 매우 적합한 시설이다. 하지만 현재 미디어 제작에 초점을 두고 있는 프로그램에서 벗어나 청소년들이 미디어에 대한 비판적 안목을 키우고 사회적 실천을 할 수 있도록 그 영역을 확대해야 할 것이다. 특히 미디어교육콘텐츠와 강사풀을 가지고 있는 한국언론진흥재단이나 시청자미디어재단 등과의 연계사업이나 협력사업도 고려해 볼 만하다.

국립청소년시설의 경우 우주(국립청소년우주센터), 농생명(국립청소년농생명센터), 해양(국립청소년해양센터)으로 특화돼 있지만 미디어체험, 제작, 비판적 이해 교육을 아우를 수 있는 특화된 공간과 프로그램은 없는 상황이다. 따라서, 국립중앙청소년수련원에 미디어교육을 체험할 수 있는 시설과 프로그램을 만들 필요가 있다. 현재 중앙수련원에는 VR체험관이 있긴 하지만 미디어리터러시 교육 프로그램은 거의 없는 상황이다. 더구나 유튜브나 틱톡의 확산으로 인공지능 알고리즘에 대한 중요성이 강조되고 있지만 청소년시설에서 이를 다루는 기관은 드물다. 청소년지도자를 대상으로 한 보수교육 프로그램에도 인공지능시대의 윤리나 알고리즘에 대한 교육은 없다. 따라서, 핀란드의 사례와 마찬가지로 청소년활동시설에서 미디어교육을 주도적으로 진행할 필요가 있다. 아울러, 청소년활동프로그램을 기획하고 실행하는 위치에 있는 청소년지도자를 대상으로 한 보수교육에

미디어교육 프로그램을 강화해야 한다.

③ 기대효과

그동안 청소년활동시설에서 미디어리터러시 교육을 하는 경우가 드물었다. 청소년들이 자주 이용하는 이러한 시설에서 미디어교육이 이뤄진다면 청소년활동의 영역이 훨씬 넓어질 것으로 기대된다. 아울러, 청소년지도자를 대상으로 한 미디어교육관련 보수교육이 활성화되면 청소년을 대상으로 한 많은 양질의 프로그램이 개발돼 현장에서 실시될 것으로 전망된다.

(3) 학교 미디어교육의 체계적 시행

① 제안배경

본 연구의 일환으로 실시한 전문가 조사 결과에 따르면, 부모/가정에 이어 교사·학교는 초등학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 함양을 위해 역할·기능해야 할 주체 중 2위로 꼽혔다. 정책의 상대적 중요도 역시 ‘부모의 건강한 미디어 이용 습관’과 ‘교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고’가 최상위권을 차지하였다. 그러나 학교현장의 미디어교육 시행 수준은 전문가 조사결과에서도 드러났듯이 10점 만점에 4.28로 낙제점에 가깝다. 학교 현장의 상황을 잘 아는 현직 교사이거나 교사 출신으로 구성된 전문가 그룹을 대상으로 한 조사결과에서도 드러났듯이, 미디어교육에 대한 교사들의 관심이 높지 않으며, 학교 미디어교육을 시행한다고 했을 때 교사의 교수역량과 미디어교육에 투입될 수 있는 전문인력 모두 충분하지 않다는 것이 이들의 냉철한 평가다. 또한, 시설·장비 등의 인프라, 교수·학습자료 역시 기대 수준에 못 미친다고 평가받고 있다. 교육현장에는 아직도 미디어교육을 미디어활용교육으로 오인하는 교사들이 많으며, 미디어 리터러시 교육의 핵심 역량인 비판적 분석이나 정보의 취사선택 능력을 키우는

교육보다 성과물이 당장 나타나고 눈에 보이며, 학생들의 호응도가 높은 제작·활용 교육에 치우치는 경우가 많다. 전문가 의견조사에서도 나타났듯이, 이 같은 교육은 핵심 역량 교육이 함께 이루어지는 것을 전제로 실시되는 것이 바람직하다.

② 추진내용

미디어 이용이 본격화되는 시기이자 교육효과가 가장 잘 발휘될 시기인 초등학교 연령대에서 미디어교육의 시행이 체계적으로 이루어지는 것이 중요하다. 초등학교 현장에서 미디어교육이 체계적으로 이루어지기 위해서는 교사의 미디어교육에 대한 관심과 교수역량이 제고될 필요가 있다. 미디어교육에 대한 재개념화와 교사의 미디어교육 교수역량 확보를 위해 교사를 대상으로 한 직무연수가 정기적으로 이루어지는 것이 필요하다. 연수를 오프라인으로만 진행하면 업무를 가중시킬 수 있어 교육 효과성 차원에서도 바람직하지 않다. 청소년의 미디어 이용 및 미디어교육에 대한 정보와 교수·학습자료 등이 탑재된 학교미디어교육 통합지원 포털을 구축하여 온라인상에서도 교육이 이루어질 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 초등학교 교육과정은 대학 입시와 직결되는 것이 아니기에 별도의 독립교과목이 아니더라도 교과연계형방식으로 미디어교육 수업이 충분히 이루어질 여지가 높다. 이는 정부, 교육청, 학교의 의지만 있다면 초등학생을 대상으로 한 미디어교육이 보다 체계적·정기적으로 이루어질 수 있음을 의미한다.

③ 기대효과

초등학교 연령대는 미디어 이용이 본격화되고, 미디어교육이 체계적으로 시행되었을 때 교육적 효과성이 가장 높을 시기이기에 미디어교육을 위한 적기라 할 수 있다. 미디어 과의존 현상이 성인보다 10대 청소년층에서 가장 높게 나타나고 유아 등 저연령층에서 꾸준한 증가추세에 있는 현실을 고려했을 때 초등학교에서 만이라도 미디어교육이 체계적으로 이루어지는 것이 필요하다. 이 같은 정책이

청소년의 미디어 오남용을 막고, 디지털 시민성을 갖춘 주체적·창의적인 미디어 프로슈머(prosumer)로 성장하는데 상당한 기여를 할 수 있을 것이다.

4. 초등학생 미디어 이용 관련 정책 과제 추진 로드맵

이 연구에서는 초등학생의 건강한 미디어 이용 습관과 미디어 리터러시 함양을 목표로 4대 정책 추진 방향과 이에 따른 12대 정책과제를 제시하였다. 제한된 자원과 한국사회의 현실을 고려하면서 정책의 효과성을 높이기 위해서는 정책과 제별 시급성과 중요성을 감안하고, 단기, 중기, 장기적 접근의 타당성을 고려하여 정책이 추진될 필요가 있다. 또한, 부처 간의 유기적인 협업이 필요한 정책과 부처별로 주도성을 가져야 할 정책을 구분하여 정책을 추진함으로써 예산 낭비를 막고 정책 시행의 효과를 극대화할 수 있을 것이다.

〈표 VI-2〉는 본 장에서 제시한 12대 정책과제들에 대한 추진 방식의 로드맵을 정리한 내용이다. 과제 추진 유형을 구분하였으며, 정책 시행의 기간을 단기, 중기, 장기로 나눠 제시하였다. 또한 정책별 소관부처를 함께 제시하였다.

표 VI-2 정책 추진 과제 요약

추진 과제	과제 추진 유형	추진 기간 ^{주)}	소관부처
	① 법령 재·개정	① 단기	
	② 기존 사업 보완·확대	② 중기	
	③ 신규 사업 도입	③ 장기	
	④ 제도·추진업무정비		
Ⅰ 청소년 미디어리터러시 교육 활성화를 위한 제도적 토대 마련			
1. 디지털 미디어 리터러시 교육 활성화를 위한 근거법령 마련	①	③	교육부, 방송통신위원회
2. 국가교육과정에 미디어리터러시를 적극 반영	①	①, ②	교육부
3. 보호주의 패러다임에서 디지털시민성 증진 중심으로의 정책 전환	②, ③	②, ③	교육부, 여성가족부, 방송통신위원회,

추진 과제	과제 추진 유형	추진 기간 ^{주)}	소관부처
	① 법령 제·개정 ② 기존 사업 보완·확대 ③ 신규 사업 도입 ④ 제도·추진업무정비	① 단기 ② 중기 ③ 장기	
② 청소년 미디어리터러시 교육 강화			
4. 인공지능시대의 미디어교육 강화	②, ③	①	교육부, 여성가족부, 방송통신위원회, 과학기술정보통신부, 문화체육관광부
5. 유튜브 리터러시교육의 강화	②, ③	①	교육부, 여성가족부, 방송통신위원회, 과학기술정보통신부, 문화체육관광부
6. 팬데믹시대의 미디어리터러시교육 강화	③	①	교육부, 여성가족부, 방송통신위원회, 과학기술정보통신부, 문화체육관광부
③ 부모교육 및 부모-자녀 간 유대감 증진			
7. 부모대상 미디어교육의 강화	②, ③	①	교육부, 여성가족부, 방송통신위원회
8. 부모와 자녀가 함께 하는 활동 프로그램 활성화	②, ③	①	교육부, 여성가족부, 방송통신위원회
9. 부모와 자녀의 미디어 이용에 대한 성찰 활동	②, ③	①	교육부, 여성가족부, 방송통신위원회
④ 미디어교육 인식제고 및 활성화			
10. 미디어교육의 활성화를 위한 공영방송의 역할 강화	②, ③, ④	②	방송통신위원회
11. 미디어교육기관으로서의 청소년활동시설 위상 강화	②, ③, ④	②	여성가족부
12. 학교 미디어교육의 체계적 시행	②, ③, ④	②	교육부

주) 단기(1~2년 이내), 중기(3~5년 이내), 장기(5년 이상)

먼저 단기적으로 추진해야 할 과제는 청소년 대상의 미디어 리터러시 교육 및 부모교육이다. 즉 유튜브 세대인 현재의 초등학생들을 대상으로 한 유튜브 플랫폼과 콘텐츠에 대한 비판적 이해교육이나 인공지능사회를 대비한 알고리즘에 대한

리터러시 교육은 당장이라도 강화해야 할 정책과제들이다. 특히 부모를 대상으로 한 교육은 코로나 위기상황이 지속되는 현재의 국면에서 시급히 이뤄져야 한다. 이를 위해 비대면 시대에 맞춰 다양한 온라인 콘텐츠를 확보해야 할 것이다.

중장기적 정책과제는 크게 미디어리터러시 활성화를 위한 제도적 기반 구축과 미디어교육의 체계적 시행이다. 국가교육과정에 미디어 리터러시 역량을 반영하는 작업이나 디지털 미디어 리터러시 교육 입법화 과정은 단기간 이뤄질 수 없고 오랜 과정의 논의와 협의과정을 통해 달성돼야 할 정책과제라 볼 수 있다. 또한 학교나 청소년시설에서 미디어교육을 체계적으로 시행하기 위해서는 교사나 청소년지도자를 대상으로 한 연수 강화, 교육과정개편 등의 지속적인 노력이 요구된다. 미디어교육기관으로서의 공영방송의 역할을 재정립하는 것도 중장기적으로 해결해야 할 과제이다.

○———— 참고문헌

참고문헌

- 강미정, 조창환 (2020). 욕구충족 영상콘텐츠(브이로그/ASMR/먹방) 이용동기, 수용자특성, 시청만족도에 관한 연구. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(1), 73-98.
- 강민정, 정은주, 조해운 (2020). Z세대가 즐기는 유튜브채널의 몰입요인과 특징. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(2), 150-161.
- 고은혜, 배상률 (2016). 청소년의 소셜미디어 중독 경향성에 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구: SNS 이용행태 및 부모중재 유형을 중심으로. **청소년학연구**, 23(6), 451-472.
- 과학기술정보통신부, 한국인터넷진흥원 (2019). **2018 인터넷이용실태조사**. 나주: 한국인터넷진흥원.
- 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원 (2017). **2017년 스마트폰 과의존 실태조사** (NIA V-RER-C-17042). 경기: 과학기술정보통신부, 대구: 한국정보화진흥원.
- 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원 (2018). **2018년 스마트폰 과의존 실태조사** (NIA VI-RSE-C-18060). 경기: 과학기술정보통신부, 대구: 한국정보화진흥원.
- 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원 (2019). **2019 스마트폰 과의존 실태조사** (NIA VIII-RSE-C-19067). 경기: 과학기술정보통신부, 대구: 한국정보화진흥원.
- 교육부, 충청남도교육청, 한국교육개발원 (2020). **민주시민교육 미디어와 만나다 (중학교)** (교수학습자료 TL 2020-02). 진천: 한국교육개발원.
- 김경희, 이숙정, 김광재, 정일권, 박주연, 심재웅, 최세정, 전경란 (2020). **디지털 미디어 리터러시**. 파주: 한울.
- 김광희, 김면수, 이선희, 정형근, 홍운빈 (2019). **미디어 리터러시: Z 세대를 위한**

미디어교육 길잡이. 서울: 휴머니스트.

김대진 (2020). **청소년 스마트폰 디톡스.** 서울: 생각속의 집.

김동심, 주경희, 김주현 (2019). 에코세대와 Z세대 대학생의 취업환경 및 직업에 대한 인식 비교. **인문사회** 21, 10(5), 725-740.

김봉섭, 김형일, 노광우, 봉미선, 이창호, 장근영, 최진호 (2020). **청소년을 위한 매체 이야기.** 파주: 한울.

김소현, 김아영 (2012). 아동이 지각한 어머니의 양육행동척도 개발과 타당화: 자기결정성이론을 중심으로. **교육심리연구**, 26(3), 717-738.

김아미 (2018). 초등학생 유튜브 문화와 교육적 대응. 경기도교육연구원 이슈페이퍼 2018-03.

김자영 (2017). 1인 미디어 방송 이해를 위한 수업지도 사례: 초등학생 인기 직업 유튜버·BJ장단점 스스로 깨우치기. **한국언론진흥재단 미디어 리터러시**, 3, 40-45.

김지연 (2018). **4차 산업혁명 시대의 스마트미디어리터러시 교육, 현황과 전망.** 한국언론학회 엮음, 4차 산업혁명 시대의 미디어리터러시 교육(299-356쪽). 서울: 지금.

김지연, 도영임 (2014). 부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임에 대한 인식 차이. **한국심리학회지: 문화 및 사회문제**, 20(3), 263-280.

김현진, 김현영, 김은영, 최미애 (2019). **민주시민육성을 위한 미디어리터러시 교육방안 연구.** 대구: 한국교육학술정보원.

김형욱, 김병룡, 하효은, 하미정, 이선화, 김규아 외 (2020). **온라인수업의 모든 것.** 서울: 지식프레임.

김형지, 정세훈 (2015). 초등학생의 스마트폰중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 부모중재, 학교교육 및 심리적 반발을 중심으로. **사이버커뮤니케이션학보**, 32(1), 87-120.

김혜숙, 김진숙, 김한성, 신안나 (2017). OECD PISA 2015를 통해 본 한국의 교육정보화수준과 시사점. 2017 KERIS 이슈리포트.

- 노은희, 신호재, 이재진, 정현선 (2018). **교과교육에서의 디지털리터러시 교육실태분석 및 개선방안 연구** (연구보고 RRC 2018-7). 진천: 한국교육과정평가원 연구보고서.
- 대학내일20대연구소 (2018). **트렌드 MZ 2019 밀레니얼-Z세대 5대 마케팅 트렌드**. 서울: 한빛비즈.
- 류성한 (2019). TikTok Beyond China: 틱톡은 어떻게 전세계 젊은이들의 스마트폰을 점령하고 있는가?. **한국언론진흥재단 2019 해외미디어동향**, 04, 1-31.
- 박병부, 김아미, 성열관, 조현희, 천경호 (2019). **초등학생생활과 문화연구** (기본연구 2019-01). 수원: 경기도교육연구원 보고서.
- 방송통신심의위원회 (2018). **어린이·청소년 인터넷 개인방송 이용실태조사** (KCSC 2018-006). 서울: 방송통신심의위원회.
- 방송통신위원회 (2019). **2019 방송매체 이용행태 조사**. 경기: 방송통신위원회.
- 배상률 (2014). **디지털 시대의 청소년 미디어교육 제도화 방안 연구** (연구보고 14-R11). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 배상률 (2015a). **청소년문화와 미디어. 2015 청소년 문화와 안전 국제포럼 자료집**, 3-25.
- 배상률 (2015b). **청소년문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용 연구** (연구보고 15-R03). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 봉미선, 신삼수 (2020). 디지털시대 미디어리터러시역량증진을 위한 공영방송역할 고찰. **방송과 커뮤니케이션**, 21(3), 41-75.
- 안정임, 서윤경, 김성미 (2013). 미디어리터러시 구성요인과 부모의 증재행위, 아동의 이용조절인식간의 상관관계. **언론과학연구**, 13(2), 161-192.
- 양정애, 김반야, 박한철, 강용철 (2018). **뉴스교육효과검증을 위한 평가체계: 뉴스리터러시지수와 5C 핵심역량평가준거**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 양정애, 김아미, 박한철 (2019). **미디어교육의 재구조화: 21세기 한국의 미디어교육 영역 및 구성**. 서울: 한국언론진흥재단.

- 여성가족부 (2013a). **2013 청소년 매체이용 실태조사** (연구보고 2013-R28). 서울: 여성가족부.
- 여성가족부 (2013b). **청소년의 인터넷게임 이용 실태조사**. 서울: 여성가족부.
- 여성가족부 (2018). **2018년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사** (연구보고 2018-17). 서울: 여성가족부.
- 여성가족부 (2019). **2019 청소년백서**. 서울: 여성가족부.
- 오대영 (2018). 유튜브 정치동영상 이용이 정치사회화에 미치는 학습효과: 정치효능감, 정치관심도, 정치참여를 중심으로. **교육문화연구**, 제24-1호, 97-115.
- 오수연 (2018). Z 세대를 주목하라. **마케팅**, 52(1), 57-62.
- 윤현옥 (2020). ‘포털뉴스 배열원리’ 알려드려요. 한국언론진흥재단 ‘뉴스 알고리즘 개발’ 시범수업. **미디어리터러시, 가을호**, 30-37.
- 이금숙, 박소현 (2018). 스마트매체와 결합된 일상활동장소정보를 이용한 도시이동성변화: 미디어패널조사 미디어다이어리 데이터를 토대로. **대한지리학회지**, 53(5), 745-760.
- 이성철 (2019). 청소년의 디지털 불평등: 디지털시대, 디지털 리터러시 배우지 못하는 학생들. **신문과 방송**, 8월호, 32-37.
- 이숙정, 양정애 (2017). 뉴스 리터러시가 의사소통역량과 공동체역량에 미치는 영향. **한국방송학보**, 31(6), 152-183.
- 이숙정, 전소현 (2010). 인터넷중독에 대한 부모중재 효과 연구. **한국방송학보**, 24(6), 289-322.
- 이정림, 도남희, 오유정 (2013). **영유아의 미디어 매체 노출 실태 및 보호대책** (연구보고 2013-15). 서울: 육아정책연구소.
- 이진경, 김근영 (2019). 초등학생의 유튜브 이용과 심리적 적응: 부모양육태도, 자아존중감, 학교생활만족도의 매개효과. **한국산학기술학회논문지**, 20(12), 699-707.
- 이창호, 신나민 (2014). **청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구** (연구보고

- 14-R07). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 이호정, 오희선 (2019). 초등학생들의 온·오프라인 화장정보와 활용에 관한 연구. **기초조형학연구**, 20(1), 358-369.
- 장근영, 이해연, 배상률, 성은모, 이용교, 홍승애, 김균희 (2013). **청소년이 행복한 마을 지표개발 및 조성방안 연구 I: 총괄보고서** (연구보고 13-R11). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 장석준, 박창희 (2016). 유년층의 스마트미디어리터러시 유형과 부모와 교사의 중재 영향. **한국콘텐츠학회논문지**, 16(7), 122-134.
- 정보통신정책연구원 (2015). **SNS와 온라인 커뮤니티의 사회관계 형성 메커니즘 비교**. 서울: 생각심표, (주)휴먼컬처아리랑.
- 정보통신정책연구원 (2018). **2018 한국미디어패널조사** (정책자료 18-10-02). 충북: 정보통신정책연구원.
- 정보통신정책연구원 (2019). **2019 한국미디어패널조사** (정책자료 19-10-02). 충북: 정보통신정책연구원.
- 정현선, 심우민, 윤지원, 김광희, 최원석 (2020). **청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생 - 해외 사례 조사** (미발행 자료). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 최원석 (2019). 디지털환경의 미디어리터러시와 시민성교육 국제세미나 미디어 리터러시 교육이 '알고리즘'과 '디지털시민성'을 다룰 이유. **한국언론진흥재단 신문과 방송**, 8월호, 88-92.
- 한국마케팅연구원 (2017). 책보다는 유튜브... 영상중심 'Z 세대'의 등장. **마케팅**, 51(4), 32-37.
- 한국언론진흥재단 (2019a). **2019 10대 청소년 미디어 이용 조사**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국언론진흥재단 (2019b). **2019 10대 청소년 미디어 이용 조사(통계표)**.
- 한국언론학회 (2019). **4차 산업혁명 시대의 미디어리터러시교육**. 서울: 지금.

- 한국청소년정책연구원 (2014). **청소년학개론** (제2판). 서울: 교육과학사.
- 한국콘텐츠진흥원 (2019). **2019 게임과몰입종합실태조사** (KOCCA19-12). 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 황치성 (2018). **미디어리터러시와 비판적 사고**. 파주: 교육과학사.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge, MA: Havard University Press.
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory, 21*, 323-343.
- Creswell, J. W. (2010). **질적 연구방법론: 다섯 가지 접근**. 서울: 학지사.
- Hwang, Y., Choi, I., Yum, J., & Jeong, S. (2017). Parental mediation regarding children's smartphone use: Role of protection motivation and parenting style. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 20*(6), 362-368. doi: 10.1089/cyber.2016.0555.
- Marchi, R. (2012). With Facebook, blogs, and fake news, teens reject journalistic "Objectivity". *Journal of Communication Inquiry, 36*(3), 246-262. doi: 10.1177/0196859912458700.
- McDonald, T. (2016). *Desiring mobiles, desiring education: Mobile phones and families in a rural Chinese town*. In S.S.Lin (Ed.), *Mobile Communication and the Family: Asian Experiences in Technology Domestication* (pp. 13-32). New York, NY: Springer.
- Nathanson, A. I. (1999). Identifying and explaining the relationship between parental mediation and children's aggression. *Communication Research, 26*(2), 124-143.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's Internet use. *Learning, Media and*

- Technology*, 39(2), 250-266. doi: 10.1080/17439884.2013.782308
- Notley, T., & Dezuanni, M. (2019). Advancing children's news media literacy: learning from the practices and experiences of young Australians. *Media, Culture & Society*, 41(5), 689-707.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rodriguez-de-Dios, I., van Ooste, J. M. F., & Igartua, J. (2018). A study of the relationship between parental mediation and adolescents' digital skills, online risks and online opportunities. *Computers in Human Behavior*, 82, 186-198.
- Sekarasih, L. (2016). *Restricting, distracting, and reasoning: Parental mediation of young children's use of mobile communication technology in Indonesia*. In S.S.Lin (Ed.), *Mobile Communication and the Family: Asian Experiences in Technology Domestication* (pp. 129-146). New York, NY: Springer.
- Sonck, N., Nikken, P., & Haan, J. (2013). Determinants of Internet mediation: A comparison of the reports by Dutch parents and children. *Journal of Children and Media*, 7(1), 96-113.
- Zaman, B., Nouwen, M., Vanattenhoven, J., de Ferrerre, E., & Looy, J. V. (2016). A qualitative inquiry into the contextualized parental mediation practices of young children's digital media at home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(1), 1-22. doi: 10.1080/08838151.2015.1127240.

[보도자료 및 기사]

과학기술정보통신부 보도자료 (2019.1.25.). 제4차 스마트폰·인터넷 과의존 예방 및 해소 종합계획 발표. https://www.msit.go.kr/web/msipContents/contentsView.do?cateId=_policycom2&artId=1499296 에서 2020년 11월 9일 인출.

교육부 보도자료 (2019.12.10.). 2019 초·중등 진로교육현황조사결과 발표. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=79266&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=17&s=moe&m=020402&opType=N> 에서 2020년 3월 3일 인출.

문화체육관광부 보도자료 (2017.2.5.). 성인 연간 독서율 59.9% 독서량 8.3권으로 줄어, 일·공부 때문에(문체부, 2017 국민독서실태조사결과 발표). https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=16550&pMenuCD=0302000000&pCurrentPage=1&pTypeDept=&pSearchType=01&pSearchWord=%EB%8F%85%EC%84%9C%EC%9C%A8 에서 2020년 3월 3일 인출.

미래창조과학부 보도자료 (2016.5.16.). 스마트폰 인터넷 바른사용지원 종합계획 수립. <https://www.korea.kr/news/pressReleaseView.do?newsId=156129343> 에서 2020년 11월 9일 인출.

여성가족부 보도자료 (2020.5.11.). ‘육성과 수련’의 대상에서 ‘성장과 체험’의 주체로 청소년정책의 패러다임을 바꾼다. http://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbtSn=707007 에서 2020년 5월 20일 인출.

한국언론진흥재단 보도자료 (2020.1.6.). 관심 주제 있을 때 초등학생은 ‘동영상’ 찾고 고등학생은 ‘포털’ 찾아. https://www.kpf.or.kr/front/board/boardContentsView.do?board_id=246&contents_id=000344023AF698BACC27EEE5D6A2ABEB 에서 2020년 3월 3일 인출.

한국언론진흥재단 보도자료 (2020.5.7.). 한국언론진흥재단, 미디어교육원 개관.

https://www.kpf.or.kr/front/board/boardContentsView.do?board_id=246&contents_id=8dfe219977114c77b4a89bb3660e121a 에서 2020년 5월 21일 인출.

뉴스토마토 (2017.6.19.). 청소년 2명 중 1명 “초등학교 때부터 화장”. <http://www.newstomato.com/ReadNews.aspx?no=760035> 에서 2020년 1월 6일 인출.

서울경제 (2020.4.26.). 학부모 10명중 9명 “온라인개학으로 어려움 있다”. <https://www.sedaily.com/NewsView/1Z1MJBCENL> 에서 2020년 5월 22일 인출.

헤럴드경제 (2019.4.4.). 초등생 75%, 매주 유튜브 동영상 봐... 시행규칙 등 정해야. <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20190404000422> 에서 2020년 1월 3일 인출.

[기타 웹사이트 자료]

교육부 (2019.7.29.). 학교 미디어 교육 내실화 지원 계획. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=78118&lev=0&searchType=S&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N> 에서 2020년 5월 20일 인출.

교육부 (2020.3.2.). 국민이 체감하는 교육혁신 미래를 주도하는 인재양성. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=72713&boardSeq=79919&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=0311&opType=N> 에서 2020년 3월 24일 인출.

바른ICT연구소 (2018). 2017 스마트폰 이용행태 보고서. <http://barunict.kr/?p=7913> 에서 2020년 1월 3일 인출.

박차용 (2020.11.2). 비대면 청소년활동 운영사례 및 비대면 활동모델 개발. <https://blog.naver.com/uto0404/222133515383> 에서 2020년 12월 7일 인출.

방송통신위원회 (2020.1.). 방송통신위원회 2020년도 업무계획. <https://kcc.go.kr/user.do?page=A02020100&dc=K02020100> 에서 2020년 3월 24일 인출.

세이브더칠드런, 서울대학교 사회복지연구소 (2015). 지표를 통해 본 한국 아동의 삶의 질. <https://www.sc.or.kr/news/reportView.do?NO=67941> 에서 2020년 11월 11일 인출.

아름다운 인터넷 세상 (2018.12.24.). ‘디지털시민성(Digital Citizenship)’의 새로운 용어 공모. https://아인세.kr/front/bbs/BbsMain.do?btype=total&cmd=view&selectNttId=NTT_000000001333&selectBbsId=BBS_00000000001 에서 2020년 2월 10일 인출.

정현선, 김아미 (2017). 책임 있는 미디어이용교육 중요: 교육활성화위해 수업자료보급 필요. <https://dadoc.or.kr/2521> 에서 2020년 2월 24일 인출.

한국콘텐츠진흥원 (2010.8.). 게임행동 종합진단척도(CSG) 매뉴얼 (kocca 연구보고서 10-36). https://www.kocca.kr/knowledge/research/_icsFiles/afieldfile/2010/08/18/uXS53sbDSI3a.pdf 에서 2020년 11월 11일 인출.

스마트쉼센터 홈페이지. <https://www.iapc.or.kr/contents.do?cid=36&idx=36> 에서 2020년 3월 24일 인출.

시청자미디어재단 홈페이지. <https://kcmf.or.kr/cms/> 에서 2020년 5월 20일 인출.

전국미디어터러시교사협회 홈페이지. <https://www.katom.me/forum/gongjisahang/korona19-sigireul-igyeonaeneun-midieoriteoreosi-baegsin-10gaji> 에서 2020년 12월 9일 인출.

한국언론진흥재단 홈페이지. https://www.kpf.or.kr/front/intropage/intropageShow.do?page_id=49b3872af2b5409787e38e8084f093e1 에서 2020년 3월 24일 인출.

Common sense (2019). Teaching Digital Citizens in Today’s World.

https://d1e2bohyu2u2w9.cloudfront.net/education/sites/default/files/tlr_component/common_sense_education_digital_citizenship_research_backgrounder.pdf 에서 2020년 6월 1일 인출.

Dimock, M. (2019). Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/> 에서 2020년 2월 7일 인출.

MediaSmarts (2014). Young Canadians in a wired world: Experts or Amateurs? Gauging Young Canadians' Digital Literacy Skills. http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/YCWVIII_Experts_or_Amateurs.pdf 에서 2020년 1월 16일 인출.

[법률 자료]

게임산업진흥에 관한 법률 (2019.11.26. 일부개정, 법률 제16586호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률> 에서 2020년 11월 9일 인출.

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 (2020.4.7. 일부개정, 대통령령 제30604호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률시행령> 에서 2020년 11월 9일 인출.

국가정보화기본법 (2019.12.10. 일부개정, 법률 제16749호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/국가정보화기본법> 에서 2020년 11월 9일 인출.

청소년보호법 (2020.3.24. 타법개정, 법률 제17091호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/청소년보호법> 에서 2020년 11월 9일 인출.

청소년보호법 시행령 (2019.7.2. 타법개정, 대통령령 제29950호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/청소년보호법시행령> 에서 2020년 11월 9일 인출.

신경민의원 대표발의 (2018.5.18.). 미디어교육지원법안. 국회의안정보시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)에서 2020년 3월 24일 인출.

유은혜의원 대표발의 (2018.5.17.). 미디어교육활성화에 관한 법률안. 국회의안정보시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)에서 2020년 3월 24일 인출.

정필모의원 대표발의 (2020.8.24.). 미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률안. 국회의안정보시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)에서 2020년 11월 9일 인출.

황운하의원 대표발의 (2020.9.18.). 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 일부개정법률안. 국회의안정보시스템(<http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do>)에서 2020년 11월 9일 인출.

[기타 자료]

교육부 민주시민교육과 장은주 연구사 서면자문(2020.12.7.) 자료.

시청자미디어재단 미디어교육부 최종숙 부장 서면자문(2020.7.8.) 자료.

여성가족부 장유남 사무관 서면자문(2020.12.8.) 자료.

한국언론진흥재단 미디어교육팀 오수정 팀장 서면자문(2020.7.7.) 자료.

한국정보화진흥원 디지털과의존대응팀 정현민 박사 서면자문(2020.7.6.) 자료.

한국정보화진흥원 디지털윤리팀 김봉섭 박사 서면자문(2020.6.24.) 자료.

부 록

- 1. 초등학생 미디어 이용실태
조사 설문지(초등학생용)
- 2. 초등학생 자녀의 미디어
이용에 관한 학부모 설문지
(학부모용)
- 3. 초등학생 학부모
및 자녀 면접 질문지
- 4. 미디어 다이어리
- 5. 전문가 의견조사 질문지

부 록

1. 초등학생 미디어 이용실태 조사 설문지(초등학생용)
2. 초등학생 자녀의 미디어 이용에 관한 학부모 설문지(학부모용)
3. 초등학생 학부모 및 자녀 면접 질문지
4. 미디어 다이어리
5. 전문가 의견조사 질문지

1. 초등학교 미디어 이용실태 조사 설문지(초등학생용)

통계법 제 33조(비밀의 보호 등) ① 통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다. ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.	※ 조사학교ID와 응답자ID는 면접원이 작성합니다 <table> <tr> <th colspan="4">조사학교ID</th> <th colspan="2">응답자ID</th> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	조사학교ID				응답자ID							
조사학교ID				응답자ID									

4

초등학교 미디어 이용실태 조사

초등학생용

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리 산하 정부출연 연구 기관으로 청소년의 인생 함양과 잠재력 개발, 디지털, 글로벌 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

이번에 본 연구원에서는 디지털시대에 부합한 청소년미디어정책을 마련하기 위해 초등학생들의 미디어 이용에 관한 설문조사를 실시하게 되었습니다.

여러분께서 응답하신 내용은 무기명으로(이름을 밝히지 않고) 처리되며 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 조사 결과는 관련 정책 수립을 위한 연구 자료로만 활용될 것입니다.

여러분의 응답 내용은 학교 선생님이 절대로 볼 수 없으며, 모든 질문에는 맞고 틀린 답이 없습니다. 따라서 각 조사 문항에 대한 귀하의 의견을 솔직하고 성실하게 응답해주시길 부탁드립니다. 학업으로 바쁘신 중에도 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2020년 8월

※ 이 설문지에 기재된 내용은 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되며 통계작성 이외의 목적으로는 절대로 사용하지 않습니다.

주관기관  한국청소년정책연구원 ※ 담당자 : 배상률 연구위원 044-415-2220 이창호 선임연구위원 044-415-2230 허효주 연구사업운영원 044-415-2189	수행기관 Hankook Research ※ 담당자 : 황인창 부장, 박종경 차장 ※ 문의전화 : 080-384-1000
---	---

조사 동의	1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었습니다. 2. 나는 내가 원하면 조사에 참여하지 않거나, 중간에 그만 둘 수도 있다는 것을 잘 알고 있습니다. 3. 나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다. 4. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.	☐ 동의함 ☐ 동의하지 않음
개인정보 수집 및 이용 동의	• 개인정보의 수집이용 목적 : <초등학교 미디어 이용실태 조사> 관련 의견 수렴 • 개인정보 수집 항목 : 성별, 출생연도, 가족 구성, 부모(보호자) 학력 등 • 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.	☐ 동의함 ☐ 동의하지 않음
성별	본인의 성별을 응답해주세요.	☐ 남자 ☐ 여자
출생연도	출생연도(태어난 연도)를 응답해주세요	① 2007년 또는 이전(예: 2006년, 2005년 등) ② 2008년 ③ 2009년 ④ 2010년 ⑤ 2011년 또는 이후(예: 2012년, 2013년 등)



설문 응답 방법 안내문

- ※ 설문지에는 여러분 자신에 관한 질문들이 들어 있습니다.
질문의 내용을 잘 읽고 정확하게 솔직하게 응답해 주십시오.

01 표시하는 방법

대부분의 질문은 동그라미 숫자(①, ②, ③, ④, ⑤...)를 골라 답을 하게 되어 있습니다.
질문하는 내용을 읽고, 여러분이 생각할 때 알맞은 것을 골라서 동그라미(○)로 표시해 주세요.
(표시한 것을 바꾸고 싶을 때에는 가위표(X)를 하고 맞다고 생각하는 답에 동그라미(○)로 표시해 주세요.)

02 모든 질문에서는 문항/항목별로 하나씩만 응답합니다.

다만, 질문에서 '모두', '최대 2개까지' 등이 있는 경우에만 여러 개를 선택해서 동그라미(○) 표시 합니다.

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
1) 유튜브(학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 유튜브(비학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 틱톡	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

질문 응답시에는 X표를 하고 수정

하나씩만 응답

하나씩만 응답

03 응답을 선택한 후 지시문에 따라 해당 번호로 이동

항목 오른쪽에 지시문이 있는 경우는,
응답을 한 후 선택한 항목의 오른쪽에 색칠된 지시문이 이동하라고 하는 번호로 이동해야 합니다.

2
학생은 현재 휴대전화를 갖고 있나요? 갖고 있다면, 어떤 종류의 휴대전화를 가지고 있나요?

※ 피쳐폰(feature phone)은 주로 통화나 문자를 주 기능으로 하며 어플을 다운받는 등의 일반 스마트폰의 기능은 없는 저성능 휴대 전화를 말함

① 갖고 있지 않음 → 9번 문항으로
② 스마트폰 → 7번 문항으로
③ 스마트폰도 있고 키즈폰 또는 피쳐폰도 갖고 있음
④ 스마트폰도 있고 키즈폰 또는 피쳐폰도 갖고 있음

3
학생이 지금까지 살면서 자기 소유의 스마트폰을 사용한 총 기간은 얼마나 되었나요?

※ 현재 보유한 스마트폰을 포함하여 학생이 살면서 지금까지 스마트폰을 소지하며 이용했던 총 기간을 합산하여 응답

① 6개월 미만
② 6개월 이상 ~ 1년 미만
③ 1년 이상 ~ 2년 미만
④ 2년 이상 ~ 3년 미만
⑤ 3년 이상 ~ 4년 미만
⑥ 4년 이상

04 강조 지침

설령 표시(※), 색칠이 되어 있는 항목, 굵은 글씨에 밑줄이 되어있는 항목은 반드시 지침에 따라 응답합니다.

12
학생이 **최근 한 달 동안** 가장 즐겨본 유튜브 채널 이름을 **최대 두 개만 순서대로 작성**해주세요.

※ 채널 하나만 시청한 경우 1순위에만 기재하시면 됩니다
※ 즐겨본 채널이 전혀 없는 경우, 1순위에 없음으로 기재하시면 됩니다

1순위 내셔널지오그래픽 2순위 만화장군



미디어이용시간

1

학생은 다음의 미디어 이용을 얼마나 자주 했나요?

최근 한 달 동안 학생이 다음에 제시한 각각의 활동에 하루 평균 이용한 시간을
평일과 주말로 구분하여 해당하는 번호를 선택해 동그라미(○)표시해 주세요.

※ 각 미디어 이용은 스마트폰이나 디지털 기기(예: 컴퓨터, 아이패드 등)를 이용한 경우 모두 포함
※ 텔레비전 이용은 TV 수신기나 디지털 기기(예: 컴퓨터, 아이패드, 스마트폰 등)를 이용한 경우 모두 포함

1-1 평일(월요일부터 금요일까지 학교 수업이 있는 날) 하루 평균 이용 시간

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
1) 유튜브(학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 유튜브(비학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 틱톡	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 온라인/모바일 게임	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 텔레비전(휴식/오락 목적)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

1-2 주말/휴일(토요일부터 일요일까지 학교 수업이 없는 날이나 공휴일) 하루 평균 이용 시간

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
1) 유튜브(학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 유튜브(비학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 틱톡	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 온라인/모바일 게임	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 텔레비전(휴식/오락 목적)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

휴대전화

2 학생은 현재 휴대전화를 갖고 있나요? 갖고 있다면, 어떤 종류의 휴대전화를 가지고 있나요?

※ 피쳐폰(feature phone)은 주로 통화나 문자를 주 기능으로 하며 어플을 다운받는 등의 일반 스마트폰의 기능은 없는 저성능 휴대 전화를 말함

- ① 갖고 있지 않음 → 9번 문항으로 ② 키즈폰/피쳐폰(일반휴대전화) → 7번 문항으로
③ 스마트폰 ④ 스마트폰도 있고 키즈폰 또는 피쳐폰도 갖고 있음

3 학생이 지금까지 살면서 자기 소유의 스마트폰을 사용한 총 기간은 얼마나 되었나요?

※ 현재 보유한 스마트폰을 포함하여 학생이 살면서 지금까지 스마트폰을 소지하며 이용했던 총 기간을 합산하여 응답

- ① 6개월 미만 ② 6개월 이상 ~ 1년 미만 ③ 1년 이상 ~ 2년 미만
④ 2년 이상 ~ 3년 미만 ⑤ 3년 이상 ~ 4년 미만 ⑥ 4년 이상

4 학생은 최근 한 달 동안 스마트폰을 하루 평균 몇 시간 이용했나요?

- ① 30분 미만 ② 30분 이상 ~ 1시간 미만 ③ 1시간 이상 ~ 2시간 미만
④ 2시간 이상 ~ 3시간 미만 ⑤ 3시간 이상 ~ 4시간 미만 ⑥ 4시간 이상

5 최근 한 달 동안 학생이 스마트폰으로 가장 많이 이용한 기능을 순서대로 2가지만 골라서 번호를 적으시고 하루 평균 이용시간을 주중과 주말을 구분하여 각각 적어주세요.

- ① 전화통화 ② 카카오톡/채팅 ③ 게임 ④ 유튜브 ⑤ 틱톡
⑥ 음악듣기 ⑦ 사진/동영상 촬영 ⑧ TV시청 ⑨ SNS(유튜브/틱톡 제외) ⑩ 시간보기/알람
⑪ 인터넷이용(포털사이트, 웹사이트 등) ⑫ 문자메시지 ⑬ 기타(그 외 기능 활용)

순위	1순위: _____	2순위: _____
학교수업이 있는 날 (주중: 월~금)	하루 평균 이용시간 시간 분	하루 평균 이용시간 시간 분
학교수업이 없는 날 (주말: 토, 일, 공휴일)	하루 평균 이용시간 시간 분	하루 평균 이용시간 시간 분

문5 응답방법 예시

1순위로 3번 게임, 2순위로 9번 SNS를 선택,
게임은 주중에 1시간, 주말에 2시간 30분을,
SNS는 주중에 하지 않고 주말에 1시간 25분 할 때

순위	1순위: 3	2순위: 9
학교수업이 있는 날 (주중: 월~금)	하루 평균 이용시간 1 시간 00 분	하루 평균 이용시간 0 시간 0 분
학교수업이 없는 날 (주말: 토, 일, 공휴일)	하루 평균 이용시간 2 시간 30 분	하루 평균 이용시간 1 시간 25 분

응답 후 5 페이지 6번도 응답하세요

6

현재 학생의 스마트폰에는 **이용 제한**(유해 콘텐츠나 특정 사이트 차단, 이용시간 제한 등) **프로그램**이나 앱이 설치되어 있나요?

- ① 예
② 아니오
③ 모름

7

현재 학생이 소속된 **학급**에서 휴대전화의 **개인소지 및 이용**이 허용되고 있나요?

※ 수업시간에 이용을 금지하기 위하여 등교 시 걷어갔다가 하교 시 돌려주는 경우 '② 아니오' 선택

- ① 예
② 아니오

8

아래 각 항목에 대해 **나와 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○)표시해 주세요.**

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 내 휴대전화가 울린다고 자주 착각한다	①	②	③	④	⑤
2) 휴대전화를 집에 두고 나오면 불안하다	①	②	③	④	⑤
3) 문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다	①	②	③	④	⑤
4) 휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다	①	②	③	④	⑤



유튜브와 틱톡

※ 아래의 9번부터 18번까지의 유튜브에 관한 질문은 학교에서 실시한 원격수업이나 교실에서 이루어진 일반수업 중에 의무적으로 이용한 경우를 제외하고 학생 자신이 개인적으로 이용한 경우에만 해당하는 질문입니다.

9 학생은 최근 한 달 동안 유튜브를 이용한 적이 있습니까? (학교 원격수업/일반수업 중 이용한 경우 제외)

① 없다

② 있다 → 11번 문항으로

10 다음 중 최근 한 달 동안 학생이 유튜브를 이용하지 않은 이유에 가장 가까운 내용은 무엇입니까?

- ① 재미가 없어서
- ② 유해한 내용이 많아서
- ③ 보고 싶으나 부모님이 허락하지 않아서
- ④ 공부/학습에 방해가 되므로
- ⑤ 유튜브를 볼 수 있는 기기(예: 스마트폰)나 인터넷이 없어서
- ⑥ 학습/운동 등 다른 일로 유튜브 볼 시간이 없어서
- ⑦ 다른 동영상 플랫폼(예: 아프리카TV, 트위치 등)을 이용하는 게 더 좋아서
- ⑧ 기타(직접 적어주세요: _____)

응답 후 15번 문항으로

11 학생은 최근 한 달 동안 유튜브를 일주일에 평균 며칠 이용했습니까?

※ 학교 원격수업/일반수업 중 이용한 경우 제외하고 학생이 개인적으로 사용한 경우에 한함

- ① 일주일에 1일 미만
- ② 일주일에 1일 ~ 2일
- ③ 일주일에 3일 ~ 4일
- ④ 일주일에 5일 ~ 6일
- ⑤ 매일

12 학생이 최근 한 달 동안 가장 즐겨본 유튜브 채널 이름을 최대 두 개만 순서대로 작성해주세요.

※ 채널 하나만 시청한 경우 1순위에만 기재하시면 됩니다
※ 즐겨본 채널이 전혀 없는 경우, 1순위에 없음으로 기재하시면 됩니다

1순위 _____

2순위 _____

13

다음은 유튜브에서 제공하는 콘텐츠를 주제별로 구분한 것입니다.
학생은 유튜브에서 각각의 내용을 최근 한 달 동안 얼마나 자주 시청했나요?
해당하는 곳에 동그라미(○)표시해 주세요.

콘텐츠 주제	전혀 이용하지 않았다	한 달에 1~4번	한 달에 5~9번	한 달에 10~19번	한 달에 20번 이상
1) 게임	①	②	③	④	⑤
2) 미용/뷰티/패션	①	②	③	④	⑤
3) 음악/댄스	①	②	③	④	⑤
4) 먹방/요리	①	②	③	④	⑤
5) 영화/TV 드라마	①	②	③	④	⑤
6) 코미디/예능 TV프로그램	①	②	③	④	⑤
7) 물카/웃긴 영상	①	②	③	④	⑤
8) 스포츠/운동	①	②	③	④	⑤
9) 장난감/놀이/방탈출	①	②	③	④	⑤
10) 학습/교육 ※ 학교 원격수업용 제외	①	②	③	④	⑤
11) 뉴스/사실정보	①	②	③	④	⑤
12) ASMR(에이세스엠알/아스므르)	①	②	③	④	⑤
13) 여행/외국문화	①	②	③	④	⑤
14) 팬활동/연예인	①	②	③	④	⑤
15) 동물/펫방	①	②	③	④	⑤
16) 만화/애니메이션	①	②	③	④	⑤
17) 캠퍼/토크	①	②	③	④	⑤

14

다음은 학생이 유튜브를 시청하는 방식 및 태도에 대한 질문입니다.
각 문항을 읽고 학생의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠 위주로 시청하는 편이다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 유튜브의 추천 동영상을 주로 시청하는 편이다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 보고 싶은 내용이나 주제를 유튜브 검색창으로 검색하여 시청하는 편이다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 구독하고 있는 채널에서 제공하는 동영상을 주로 시청하는 편이다	①	②	③	④	⑤
5) 원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게 되는 편이다	①	②	③	④	⑤
6) 유튜브 이용을 못 하거나 갑자기 재미가 되면 초조하고 불안해진다	①	②	③	④	⑤

15 학생은 최근 6개월 동안 유튜브에 콘텐츠를 올린 적이 있나요? 있다면, 얼마나 자주 올렸나요?

- ① 전혀 없다 → 17번 문항으로
- ② 1회~2회
③ 3회~5회
④ 6회~10회
⑤ 11회~19회
⑥ 20회 이상

16 학생이 유튜브에 콘텐츠를 올렸을 때 느낀 감정이나 행동에 대한 질문입니다. 각 문항에서 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 내가 올린 콘텐츠의 구독자 수/조회 수나 '좋아요' 수를 수시로 확인하게 된다	①	②	③	④	⑤
2) 내가 올린 콘텐츠의 구독자 수/조회 수나 '좋아요' 수가 많아지면 우월감이나 자존감이 높아진다	①	②	③	④	⑤
3) 내가 올린 콘텐츠에 부정적인 댓글을 달까봐 두렵다	①	②	③	④	⑤
4) 유튜브에 올릴 동영상을 만드느라 해야 할 공부를 소홀히 한 적 있다	①	②	③	④	⑤
5) 내가 유튜브에 올린 동영상을 조회하고 좋아해주는 사람에게서 동질감/연대감을 느낀다	①	②	③	④	⑤

17 다음은 학생이 유튜브에 대해 어떤 생각과 의견을 갖고 있는지 묻는 질문입니다. 각 문항을 읽고 학생의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다	①	②	③	④	⑤
2) 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할만하다	①	②	③	④	⑤
3) 나의 장래희망은 유튜버가 되는 것이다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 유튜브 하는 것이 가족과 여행가는 것보다 더 좋다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 유튜브 하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다	①	②	③	④	⑤
7) 유튜브를 이용하게 되면 초등학생이 봐서는 안 될 폭력적 또는 선정적인 동영상에 노출되기 쉽다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 전반적으로 텔레비전의 정보/뉴스보다 유튜브의 정보를 더 신뢰하는 편이다	①	②	③	④	⑤
9) 나는 유튜브를 하는 것이 텔레비전을 시청하는 것보다 더 좋다	①	②	③	④	⑤
10) 나는 유튜브를 하는 것이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다	①	②	③	④	⑤

18

다음은 유튜브가 학생에게 주는 혜택에 관한 질문입니다.

각 항목별로 학생이 느끼는 동의수준에 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통이다	동의한다	매우 동의한다
1) 유용한 정보를 습득할 수 있다	①	②	③	④	⑤
2) 내가 원하는 정보를 손쉽게 찾을 수 있다	①	②	③	④	⑤
3) 동영상이라 알고 싶은 정보를 쉽게 이해할 수 있다	①	②	③	④	⑤
4) 다른 사람들의 의견이나 생각을 파악할 수 있다	①	②	③	④	⑤
5) 시간을 보낼 수/때울 수 있다	①	②	③	④	⑤
6) 다른 사람의 일상을 관찰할 수 있다	①	②	③	④	⑤
7) 우리 사회의 주요 관심사와 문제를 파악할 수 있다	①	②	③	④	⑤
8) 나의 고민을 해결할 수 있다	①	②	③	④	⑤
9) 스트레스가 해소된다	①	②	③	④	⑤
10) 기분전환이 되거나 즐거워진다	①	②	③	④	⑤
11) 공부/학습에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
12) 친구와 같이 얘기할거리가 생겨 친구관계에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤

19

학생은 현재 틱톡 계정을 갖고 있나요?

① 없다 → 22번 문항으로

② 있다

20

학생은 최근 한 달 동안 틱톡에 콘텐츠를 몇 건이나 올렸나요?

① 한 건도 올린 적이 없다

② 1건 ~ 4건

③ 5건 ~ 9건

④ 10건 ~ 19건

⑤ 20건 ~ 29건

⑥ 30건 이상

21

학생의 틱톡 팔로워는 현재 몇 명인가요?

① 30명 미만

② 30명 이상 ~ 50명 미만

③ 50명 이상 ~ 100명 미만

④ 100명 이상 ~ 200명 미만

⑤ 200명 이상 ~ 300명 미만

⑥ 300명 이상



온라인/모바일게임

22 학생은 최근 한 달 동안 컴퓨터, 태블릿PC, 스마트폰 등을 통해 온라인/모바일 게임을 한 적이 있나요?

① 아니요 → 26번 문항으로

② 예

23 최근 한 달 동안 이용한 온라인/모바일 게임들 중 가장 자주 이용한 게임의 이름을 자주 이용한 순서대로 2개 적어 주세요.

1순위

2순위

24 학생이 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기는 언제인가요?

① 초등학교 입학 전

② 초등학교 1학년

③ 초등학교 2학년

④ 초등학교 3학년

⑤ 초등학교 4학년

⑥ 초등학교 5학년

⑦ 초등학교 6학년

25 다음은 학생의 온라인/모바일 게임 이용에 대한 귀하의 부모님(보호자)의 태도에 대한 질문입니다. 각 항목별로 학생의 의견에 가장 가까운 곳에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 평소에 내가 게임을 얼마나 하는지 확인하신다	①	②	③	④	⑤
2) 내가 게임을 하는 모습을 보면 못하게 하신다	①	②	③	④	⑤
3) 평소에 나와 함께 게임을 즐기신다	①	②	③	④	⑤
4) 나의 게임이용시간이나 이용량(예: 두판, 세판 등)을 정해 놓으신다	①	②	③	④	⑤
5) 내 나이에 이용하기 부적절한 게임물 (예: 15세 미만 이용 불가 게임)은 절대 이용하지 못하게 하신다	①	②	③	④	⑤
6) 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해주신다	①	②	③	④	⑤
7) 내가 게임하는 것에 아무 관심이 없으시다	①	②	③	④	⑤
8) 평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려주신다	①	②	③	④	⑤

26 온라인/모바일 게임에 대한 아래 내용을 읽고, 본인이 느끼는 대로 답해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 온라인/모바일 게임은 스트레스 해소나 여가생활에 도움을 준다	①	②	③	④	⑤
2) 온라인/모바일 게임은 친구관계에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
3) 온라인/모바일 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접하게 된다	①	②	③	④	⑤
4) 처음 마음먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다	①	②	③	④	⑤
5) 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다	①	②	③	④	⑤

인터넷 및 디지털 기기에 대한 태도
27 다음의 각 문항을 읽고 인터넷 및 디지털기기(예: 스마트폰, 컴퓨터, 아이패드 등)에 대한 학생의 생각이나 태도에 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 디지털기기를 사용할 때 나는 시간가는 줄 모른다	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷은 내가 관심있는 정보를 얻을 수 있는 좋은 자원이다	①	②	③	④	⑤
3) SNS 등 온라인상에서 다른 사람들을 만나고 소통하는 것은 전반적으로 내 삶에 유익하다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 새로운 디지털기기나 앱을 발견할 때 몹시 흥분된다	①	②	③	④	⑤
5) 평소 인터넷 연결망에 접속이 안돼 있으면 기분이 안 좋다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 디지털기기를 좋아한다	①	②	③	④	⑤

온라인공간에서의 경험
28 다음은 카카오톡, SNS, 인터넷게임 등 온라인공간에서 경험할 수 있는 일에 대한 질문입니다. 학생은 최근 6개월 동안 아래에 제시된 경험을 한 적이 있습니까?

항목	없다	있다
1) 나는 온라인공간에서 누군가를 따돌린 적이 있다	①	②
2) 나는 온라인공간에서 허락 없이 누군가의 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)를 올려놓은 적이 있다	①	②
3) 나는 온라인공간에서 누군가에 대해 욕을 한 적이 있다	①	②
4) 나는 온라인공간에서 누군가에 의해 따돌림을 당한 적이 있다	①	②
5) 나의 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)가 의도치 않게 온라인공간에서 유출된 적이 있다	①	②
6) 누군가가 온라인 공간에서 나에게 욕을 한 적이 있다	①	②
7) 나는 온라인 공간에서 낯선 이성으로부터 만나자는 제안을 받은 적이 있다	①	②



미디어 교육

29

학생은 지금까지 학교에서 다음과 같은 교육을 받아 본 적이 있나요? 각각의 항목에 대한 교육을 받은 경험의 유무를 표시하시고 1) 번 부터 8) 번까지의 항목 중 학생이 가장 관심/흥미 있는 교육과 학생에게 가장 필요/중요하다고 생각하시는 교육에 해당하는 번호를 적어주세요.

항목	없다	있다
1) 인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법에 관한 교육	①	②
2) 미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육	①	②
3) 뉴스기사가 공정하고 정확하게 취재되고 보도되었는지를 판단하는 교육	①	②
4) 온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육	①	②
5) 동영상 촬영이나 편집 등 동영상 제작 교육	①	②
6) 온라인상에서 자신의 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 관한 교육	①	②
7) 온라인상에서의 예절(네티켓) 교육	①	②
8) 방송국, 신문사, 영화사 등 미디어 산업에 관한 교육	①	②

29-1

위의 8개 항목 중 해당하는 번호를 아래 빈칸에 기록해 주세요. 관심/흥미 있는 교육과 필요/중요한 교육이 동일한 경우는 같은 번호를 각각 적으시면 됩니다

가장 관심/흥미 있는 교육

번

가장 필요/중요한 교육

번

30

다음은 학생의 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력 수준에 대한 질문입니다. 각 항목별 학생의 능력 수준에 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 다룰 줄 모른다	약간 다룰 줄 안다	잘 다룬다	매우 잘 다룬다
1) 컴퓨터 자판 타이핑	①	②	③	④
2) 한글 프로그램	①	②	③	④
3) 파워포인트	①	②	③	④
4) 코딩	①	②	③	④
5) 사진 편집 프로그램(예: 포토샵 등)	①	②	③	④
6) 동영상 편집 프로그램(예: 어도비 프리미어 등)	①	②	③	④



배경 질문

배문1

학생 가정에는 다음의 각 기기와 인터넷 서비스를 보유하고 있나요?
해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	갖고 있지 않다	갖고 있다
1) 노트북	①	②
2) 데스크탑 컴퓨터	①	②
3) 태블릿 PC (예: 아이패드 등)	①	②
4) 인터넷 연결(유선, 무선 모두 해당)	①	②
5) 텔레비전	①	②

배문2

2020년 1학기부터 실시한 학교 원격수업에 관한 학생의 의견을 묻는 질문입니다.
각 문항을 읽고 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	그렇지 않다	그렇다
1) 나는 실제 교실에서 친구들과 함께 수업하는 것보다 원격수업 방식이 더 좋다	①	②
2) 나는 원격수업이 지식습득 면에서 교실수업보다 더 도움이 된다고 생각한다	①	②
3) 우리집은 원격수업을 위한 장비와 시설(컴퓨터, 인터넷 등)이 잘 갖춰져 있다	①	②

배문3

현재 학생은 누구와 함께 살고 있습니까?
해당 번호에 모두 동그라미(○)표시해 주세요.

- ① (외)할아버지 ② (외)할머니 ③ (새)아버지
④ (새)어머니 ⑤ 형제/자매 ⑥ 친인척
⑦ 기타

배문4

학생의 부모님(보호자)은 학교를 어디까지 다니셨나요?
부모님(보호자)께서 졸업하신 학교에 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

※ 부모님이 안 계신 경우, 가족 내 부모님을 대신해 학생을 보호하는 성인에 대해 답을 해주시면 됩니다
※ 고등학교를 다니다가 졸업하지 않고 중간에 그만둔 경우 '중학교 졸업'에 표시합니다

항목	해당사항 없음	초등학교 졸업 이하	중학교 졸업	고등학교 졸업	대학교 졸업	대학원졸업 (석사·박사)	잘 모르겠음
1) 아버지 (남자 보호자)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 어머니 (여자 보호자)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

배문5 학생의 부모님(보호자)에 대한 질문입니다. 내용을 잘 읽고 해당 부분에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 부모님(보호자)께서는 나의 학교생활에 관심이 많으시다	①	②	③	④	⑤
2) 부모님(보호자)께서는 나의 친구관계에 대하여 관심이 많으시다	①	②	③	④	⑤
3) 나의 디지털 매체(인터넷, 스마트폰, 게임 등)의 이용과 관련하여 부모님(보호자)은 간섭하거나 통제하신다	①	②	③	④	⑤
4) 부모님(보호자)은 나의 디지털 매체(인터넷, 스마트폰, 게임 등)의 이용이 내게 미치는 좋은 점과 나쁜 점을 설명해주신다	①	②	③	④	⑤
5) 부모님(보호자)은 스마트폰을 자주 사용하신다	①	②	③	④	⑤
6) 부모님(보호자)은 온라인게임을 자주 하신다	①	②	③	④	⑤

배문6 학생은 다음 항목에 해당하는 친구가 몇 명이나 됩니까?

항목	친구의 수
1) 평소 친하게 지내는 친구의 수 (온라인 친구와 오프라인 친구 모두 포함)	명
2) 평소 친하게 지내는 친구들 중 실제 만나본적 없고 주로 온라인 상에서만 소통하는 친구의 수	명

배문7 학생은 다음 각 항목에 어느 정도 동의하십니까?
학생의 동의수준에 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 놀이를 즐기고 휴식을 취하며 즐겁게 지낼 수 있는 시간이 충분하다	①	②	③	④	⑤
2) 우리 동네에는 놀이와 휴식을 위한 공간이 충분히 마련되어 있다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 학교 이외의 공간에서 친구들과 함께 취미나 여가를 위한 그룹 활동을 하거나 프로그램에 자주 참여한다	①	②	③	④	⑤
4) 전반적인 나의 여가생활에 대해 만족한다	①	②	③	④	⑤
5) 가족이 있는 집에 있으면 마음이 편안하다	①	②	③	④	⑤
6) 우리 가족은 함께 즐거운 시간을 자주 보낸다	①	②	③	④	⑤
7) 나는 우리 집의 경제적 여건/수준에 만족한다	①	②	③	④	⑤
8) 또래친구가 내게 시비를 걸면 신체적 폭력을 행사해도 된다	①	②	③	④	⑤
9) 문제해결을 위한 신체적 폭력은 상황에 따라 허용될 수 있다	①	②	③	④	⑤
10) 전반적으로 현재의 내 삶은 행복하다	①	②	③	④	⑤
11) 나 자신에 대해 긍정적 태도를 가지고 있다	①	②	③	④	⑤

응답을 모두 마치셨습니다. 귀중한 시간을 내시어 응답해 주셔서 감사합니다.

2. 초등학교 자녀의 미디어 이용에 관한 학부모 설문지(학부모용)

통계법 제 33조(비밀의 보호 등)

① 통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.

② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용되어서는 아니 된다.

※ 조사학교ID와 응답자ID는 작성하지 않아도 됩니다

조사학교ID				응답자ID	

4 초등학교 자녀의 미디어 이용에 관한 학부모 설문지

학부모용

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리 산하 정부출연 연구기관으로 청소년의 인생 함양과 잠재력 개발, 디지털, 글로벌 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

올해 본 연구원에서는 청소년 발달단계에 따른 맞춤형 미디어정책을 수립하기 위해 초등학교 자녀를 둔 학부모님(보호자님)을 대상으로 자녀의 미디어 이용과 이에 관련한 정책에 관한 설문조사를 실시하게 되었습니다.

귀하께서 응답하신 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호)와 제34조(통계종사자 등의 의무)에 따라 익명성이 보장되며, 응답 내용은 학술적 목적 이외의 용도로는 사용하지 않을 것임을 밝혀드립니다.

귀하의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 설문에 솔직하고 성실하게 응답해 주시길 부탁드립니다.

바쁘신 중에라도 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2020년 8월

※ 본 설문에서 의미하는 “자녀”란 본 설문지를 학교에서 받아 가정에 전달한 귀하의 초등학교 자녀만을 지칭하는 것입니다. 설문지 내 자녀에 관한 모든 문항에는 해당 초등학교 자녀에 한정하여 응답하여 주시기 바랍니다.

※ 본 설문지의 응답은 부모님 중 한 분이 대표로 해주시면 됩니다. 부모님 모두 설문조사에 참여가 어려운 경우, 가족 내 (외)조부모님이나 성인 보호자님께서 본인의 입장을 기준으로 응답해주시기 바랍니다.

주관기관	수행기관
 한국청소년정책연구원 ※ 담당자 : 배성률 연구위원 044-415-2220 이창호 선임연구위원 044-415-2230 허효주 연구사업운영원 044-415-2189	 Hankook Research ※ 담당자 : 황인창 부장, 박종경 차장 ※ 문의전화 : 080-674-1000

조사 동의

1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었습니다.

2. 나는 내가 원하면 조사에 참여하지 않거나, 중간에 그만둘 수도 있다는 것을 잘 알고 있습니다.

3. 나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다.

4. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.

※ 동의하실 경우, ① 동의함 칸에 체크(V) 및 ② 서명란에 서명까지 두 개 다 완료해주세요.

☐ 동의함 (서명: _____) ☐ 동의하지 않음

개인정보 수집 및 이용 동의

• 개인정보의 수집이용 목적 : <초등학교 자녀의 미디어 이용> 관련 의견 수렴

• 개인정보 수집 항목 : 성별, 자녀와의 관계, 본인 및 배우자 연령대, 본인 및 배우자 최종학력, 소득 등

• 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.

※ 동의하실 경우, ① 동의함 칸에 체크(V) 및 ② 서명란에 서명까지 두 개 다 완료해주세요.

☐ 동의함 (서명: _____) ☐ 동의하지 않음

성별

본인의 성별을 응답해주세요. ☐ 남자 ☐ 여자

자녀와의 관계

설문에 참여한 자녀와의 관계를 응답해주세요. ① 어머니 ② 아버지 ③ (외)할머니 ④ (외)할아버지 ⑤ 기타(직접입력: _____)

연령대

본인의 연령대를 응답해주세요. ① 20대 이하 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상



설문 응답 방법 안내문

※ 설문지에는 학부모님 자신과 자녀분께 관한 질문들이 들어 있습니다. 질문을 잘 읽고 솔직하게 응답해 주십시오.

01

표시하는 방법

대부분의 질문은 동그라미 숫자(①, ②, ③, ④, ⑤...)를 골라 답을 하게 되어 있습니다.
질문하는 내용을 읽고, 여러분이 생각할 때 알맞은 것을 골라서 동그라미(○)로 표시해 주세요.
(표시한 것을 바꾸고 싶을 때에는 가위표(X)를 하고 맞다고 생각하는 답에 동그라미(○)로 표시해 주세요.)

02

모든 질문에서는 문항/항목별로 하나씩만 응답합니다.

다만, 질문에서 '모든', '최대 2개까지' 등이 있는 경우에만 여러 개를 선택해서 동그라미(○) 표시 합니다.

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
1) 유튜브(학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	잘못 응답 시에는 X표를 하고 수정
2) 유튜브(비학습 관련)	①	②	③	하나씩만 응답	⑥	⑦	
3) 틱톡	①	하나씩만 응답	④	⑤	⑥	⑦	

03

응답을 선택한 후 지시문에 따라 해당 번호로 이동

항목 오른쪽에 지시문이 있는 경우는,
응답을 한 후 선택한 항목의 오른쪽에 색칠된 지시문이 이동하라고 하는 번호로 이동해야 합니다.

2 귀하는 현재 스마트폰을 갖고 있나요?

① 스마트폰 없음 → 6번 문항으로

② 스마트폰 있음

3 귀하는 최근 한 달 동안 스마트폰을 하루 평균 몇 시간 이용했나요?

① 30분 미만

② 30분 이상 ~ 1시간 미만

③ 1시간 이상 ~ 2시간 미만

④ 2시간 이상 ~ 3시간 미만

⑤ 3시간 이상 ~ 4시간 미만

⑥ 4시간 이상

04

강조 지침

설명 표시(※), 색칠이 되어 있는 항목, 굵은 글씨에 밑줄이 되어있는 항목은 반드시 지침에 따라 응답합니다.

18 귀하께서는 학교에서 제공하는 다음의 교육 중 어떤 교육이 귀하의 자녀에게 가장 필요한 교육이라고 생각하시나요? 아래 8가지 교육내용 중 최대 2개만(순서대로 번호를 적어주세요.)

※ 자녀에게 필요한 교육이 하나만 있다고 생각하시는 경우 1순위에만 기재하시면 됩니다.
※ 자녀에게 필요한 교육이 전혀 없다고 생각하시는 경우, 1순위에 없음으로 기재하시면 됩니다.

1순위 4 2순위 7

① 인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법에 관한 교육
② 미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육
③ 뉴스가치가 공정하고 정확하게 취재되고 보도되었는지를 판단하는 교육
④ 온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육
⑤ 동영상 촬영이나 편집 등 동영상 제작 교육
⑥ 온라인상에서 자신의 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 관한 교육
⑦ 온라인상에서의 예절(네티켓) 교육
⑧ 방송국, 신문사, 영화사 등 미디어 산업에 관한 교육



미디어 이용

1

귀하는 다음의 미디어 이용을 얼마나 자주했나요? 최근 한 달 동안 귀하가 다음에 제시한 각각의 활동에 하루 평균 이용한 시간을 평일과 주말로 구분하여 해당하는 번호를 선택하시면 됩니다.

※ 각 미디어 이용은 스마트폰이나 디지털 기기(예: 컴퓨터, 아이패드 등)를 이용한 경우 모두 포함
 ※ 텔레비전 이용은 TV 수신기나 디지털 기기(예: 컴퓨터, 아이패드, 스마트폰 등)를 이용한 경우 모두 포함

1-1 평일 (통상 월요일부터 금요일) 하루 평균 이용 시간

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
1) 유튜브	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 틱톡	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 온라인/모바일 게임	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 텔레비전(휴식/오락 목적)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

1-2 주말/휴일 (토요일/일요일/공휴일) 하루 평균 이용 시간

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 ~ 1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상
1) 유튜브	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 틱톡	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 온라인/모바일 게임	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 텔레비전(휴식/오락 목적)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

2

귀하는 현재 스마트폰을 갖고 있나요?

① 스마트폰 없음

→ 6번 문항으로

② 스마트폰 있음

3

귀하는 최근 한 달 동안 스마트폰을 하루 평균 몇 시간 이용했나요?

① 30분 미만

② 30분 이상 ~ 1시간 미만

③ 1시간 이상 ~ 2시간 미만

④ 2시간 이상 ~ 3시간 미만

⑤ 3시간 이상 ~ 4시간 미만

⑥ 4시간 이상

4

최근 한 달 동안 귀하가 스마트폰으로 가장 많이 이용한 기능을 순서대로 아래 13개 항목 중 2가지만 골라서 번호를 적으시고 하루 평균 이용시간을 주중과 주말을 구분하여 각각 적어주세요.

- ① 전화통화 ② 카카오톡/채팅 ③ 게임 ④ 유튜브 ⑤ 틱톡
 ⑥ 음악듣기 ⑦ 사진/동영상 촬영 ⑧ TV시청 ⑨ SNS(유튜브/틱톡 제외) ⑩ 시간보기/알람
 ⑪ 인터넷이용(포털사이트, 웹서핑 등) ⑫ 문자메시지 ⑬ 기타(그 외 기능 활용)

순위	1순위: _____	2순위: _____
주중 (월요일~금요일)	하루 평균 이용시간 시간 분	하루 평균 이용시간 시간 분
주말 (토요일, 일요일, 공휴일)	하루 평균 이용시간 시간 분	하루 평균 이용시간 시간 분

문4 응답방법 예시

1순위로 3번 게임, 2순위로 9번 SNS를 선택,
 게임은 주중에 1시간, 주말에 2시간 30분을,
 SNS는 주중에 하지 않고 주말에 1시간 25분 할 때

순위	1순위: 3	2순위: 9
주중 (월요일~금요일)	하루 평균 이용시간 1 시간 00 분	하루 평균 이용시간 0 시간 0 분
주말 (토요일, 일요일, 공휴일)	하루 평균 이용시간 2 시간 30 분	하루 평균 이용시간 1 시간 25 분

5

아래 각 항목에 대해 귀하와 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 내 휴대전화가 울린다고 자주 착각한다	①	②	③	④	⑤
2) 휴대전화를 집에 두고 나오면 불안하다	①	②	③	④	⑤
3) 문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 확인한다	①	②	③	④	⑤
4) 휴대전화는 나에게 없어서는 안 되는 소중한 물건이다	①	②	③	④	⑤



자녀의 인터넷 및 디지털 기기 이용

6

스마트폰, 디지털 기기 등을 통한 귀하 자녀의 인터넷 사용을 지켜보면서 부모의 입장에서 어떤 점이 얼마나 우려되나요? 각 항목에 귀하의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	전혀 우려스럽지 않다	우려스럽지 않다	보통이다	우려스럽다	매우 우려스럽다
1) 지나친 사용으로 인한 중독	①	②	③	④	⑤
2) 음란물 접촉	①	②	③	④	⑤
3) 사이버공간에서의 따돌림(가해/피해 모두 포함)	①	②	③	④	⑤
4) 개인정보 유출	①	②	③	④	⑤
5) 시력감퇴, 거북목 등 신체적 건강문제	①	②	③	④	⑤
6) 폭력물 접촉/폭력성 증가	①	②	③	④	⑤
7) 온라인공간에서 낯선 사람과의 접촉	①	②	③	④	⑤
8) 학업 방해	①	②	③	④	⑤
9) 나쁜 언어습관	①	②	③	④	⑤
10) 왜곡된/유해한 정보의 접촉	①	②	③	④	⑤
11) 사회성 저해	①	②	③	④	⑤
12) 유해 사이트(예: 도박, 성인물 등) 접속	①	②	③	④	⑤
13) 현실감각 상실	①	②	③	④	⑤

7

귀하 자녀는 현재 스마트폰을 갖고 있나요?

① 갖고 있지 않음

② 갖고 있음 → 10번 문항으로

8

귀하께서는 귀하 자녀가 현재 스마트폰을 갖고 있지 않다고 응답하셨습니다.
귀하는 언제쯤 귀하 자녀에게 스마트폰 개인 소지 및 이용을 허락하실 계획이신가요?

① 초등학교 졸업 전에

② 중학교 다닐 때쯤

③ 고등학교 다닐 때쯤

④ 고등학교 졸업 후

⑤ 미정 / 모르겠음

9

귀하가 현재 귀하 자녀에게 스마트폰 소지 및 이용을 허락하지 않은 가장 큰 이유는 다음 중 무엇입니까?

① 학업에 방해될까봐

② 경제적으로 부담이 돼서

③ 초등학생에게 불필요해서

④ 신체적 건강에 좋지 못해서

⑤ 심리적/정신적 건강에 좋지 못해서

⑥ 자녀가 원하지 않아서/요청하지 않아서

⑦ 기타(직접입력: _____)

응답 후 11번 문항으로

10

다음 중 귀하 자녀의 스마트폰 이용과 관련하여 귀하나 귀하 배우자가 대응하는 방식에 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	아니다	그렇다
1) 이용 규칙을 마련하여 정해진 시간/요일에만 이용하도록 한다	①	②
2) 이용 규칙을 마련하여 최대 이용시간이나 이용량(두판, 세판 등)을 정해 놓았다	①	②
3) 특정 앱이나 프로그램을 통해 이용시간을 제한해 놓았다	①	②
4) 특정 앱이나 프로그램을 통해 특정 사이트를 차단시켜 놓았다	①	②
5) 자녀가 마음대로 사용할 수 있도록 신경 쓰지 않고 내버려둔다	①	②
6) 스마트폰의 장점과 단점에 대해 충분히 설명해준다	①	②
7) 자녀가 스마트폰을 과도하게 이용하는 것을 보면 자녀에게 화를 내곤 한다	①	②

11

귀하의 자녀는 최근 한 달 동안 컴퓨터, 태블릿PC, 스마트폰 등을 통해 온라인/모바일 게임을 한 적이 있나요?

① 아니요

→ 13번 문항으로

② 예

12

다음 중 귀하 자녀의 온라인/모바일 게임 이용과 관련하여 귀하나 귀하 배우자가 대응하는 방식에 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	아니다	그렇다
1) 평소에 자녀가 게임을 얼마나 하는지 확인한다	①	②
2) 자녀가 게임을 하는 모습을 보면 못하게 한다	①	②
3) 평소에 자녀와 함께 게임을 즐긴다	①	②
4) 자녀의 게임이용시간이나 이용량(예: 두판, 세판 등)을 정해 놓는다	①	②
5) 자녀 나이에 이용하기 부적절한 게임물(예: 15세 미만 이용 불가 게임)은 절대 이용하지 못하게 한다	①	②
6) 자녀에게 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해준다	①	②
7) 자녀가 게임하는 것에 별 신경 쓰지 않고 내버려둔다	①	②
8) 자녀에게 평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려준다	①	②
9) 자녀가 이용하는 게임물의 연령 등급을 확인한다	①	②
10) 나 또는 자녀의 다른 보호자(귀하의 배우자 등)는 평소에 게임을 즐겨한다 ※ 귀하 또는 귀하의 배우자 등 자녀의 보호자 중 한 명이라도 해당하는 경우 '②그렇다'에 응답해 주세요	①	②

13 귀하의 자녀는 최근 한 달 동안 컴퓨터, 태블릿PC, 스마트폰 등을 통해 유튜브를 본 적이 있나요?

※ 학교 원격수업 중 의무적으로 이용한 경우를 제외하고 귀하의 자녀 자신이 개인적으로 이용한 경우에만 해당하는 질문입니다

① 예

② 아니오 → 15번 문항으로

③ 모름 → 15번 문항으로

14 다음 중 귀하 자녀의 유튜브 이용과 관련하여 귀하나 귀하 배우자가 대응하는 방식에 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	아니다	그렇다
1) 평소에 자녀가 유튜브를 얼마나 하는지 확인한다	①	②
2) 자녀가 유튜브를 보는 모습을 보면 못하게 한다	①	②
3) 평소에 자녀와 함께 유튜브를 즐긴다	①	②
4) 자녀의 유튜브 이용시간이나 이용량(예: 동영상 한 편, 두 편 등)을 정해 놓는다	①	②
5) 자녀 나이에 이용하기 부적절한 유튜브 영상물은 절대 이용하지 못하게 한다	①	②
6) 자녀에게 폭력적이거나 선정적인 콘텐츠의 유해성에 대해 설명해준다	①	②
7) 자녀가 유튜브 이용하는 것에 별 신경 쓰지 않고 내버려둔다	①	②
8) 자녀에게 평소에 어떤 콘텐츠가 유익한지 알려준다	①	②
9) 나 또는 자녀의 다른 보호자(귀하의 배우자 등)는 평소에 유튜브를 즐겨 이용한다 ※ 귀하 또는 귀하의 배우자 등 자녀의 보호자 중 한 명이라도 중 해당하는 경우 '②그렇다'에 ○표시해 주세요	①	②
10) 자녀의 건전한 유튜브 이용을 위해 유튜브 제한모드 설정을 해놓았다	①	②



자녀양육방식

15 귀하는 자녀를 평소 어떻게 양육합니까? 해당되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 자녀가 하고 싶은 일을 스스로 선택하도록 한다	①	②	③	④	⑤
2) 자녀의 생각이나 의견을 잘 들어준다	①	②	③	④	⑤
3) 자유시간에 아이들을 마음대로 놀게 한다	①	②	③	④	⑤
4) 자녀에게 사랑한다는 말을 자주 한다	①	②	③	④	⑤
5) 자녀와 함께 많은 시간을 보내려고 노력한다	①	②	③	④	⑤
6) 자녀가 친구와 어떻게 지내는지 잘 알고 있다	①	②	③	④	⑤
7) 집안에서 지켜야 할 예의범절이나 규율에 대해 자녀에게 자세히 이야기해준다	①	②	③	④	⑤
8) 자녀에게 규칙을 말해 줄 때 왜 그것을 따라야 하는지 말해준다	①	②	③	④	⑤
9) 자녀의 시험결과가 나오면 무엇을 잘하고 잘못했는지 분명하게 말해준다	①	②	③	④	⑤
10) 우리 가족은 함께 즐거운 시간을 자주 보낸다	①	②	③	④	⑤

16 귀하나 귀하의 배우자는 다음과 같은 행동을 얼마나 하나요?
해당되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	전혀 하지 않는다	거의 하지 않는다	가끔 한다	종종 한다	늘 한다
1) 자녀가 보는 앞에서 통화 이외의 목적으로 스마트폰 사용하기	①	②	③	④	⑤
2) 자녀에게 책 읽어주기	①	②	③	④	⑤
3) 자녀와 놀아주기(오프라인 스포츠, 놀이 등) ※ 온라인게임, TV/유튜브 시청 제외	①	②	③	④	⑤
4) 자녀와 채팅, 카톡, SNS 등을 통해 대화하기	①	②	③	④	⑤
5) 자녀와 얼굴을 마주보고 대화하기	①	②	③	④	⑤
6) 자녀가 보는 앞에서 온라인/모바일 게임하기	①	②	③	④	⑤
7) 자녀의 올바른 미디어이용 습관/역량을 키워주기 위한 정보 찾기	①	②	③	④	⑤
8) 자녀가 보는 앞에서 유튜브 시청하기	①	②	③	④	⑤



미디어교육

17 아래 항목들을 잘 읽고 각 항목별 귀하의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 텔레비전 드라마나 영화가 사람이나 집단에 대한 편견과 고정관념을 갖게 한다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 텔레비전 드라마나 영화가 있는 그대로의 현실을 보여주는 것이라 생각한다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 텔레비전 드라마나 영화가 소비문화를 부추긴다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 텔레비전 드라마나 영화가 외모지상주의를 부추긴다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 미디어가 같은 내용의 메시지를 전달하더라도 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 같은 메시지도 텔레비전, 신문, 인터넷 등 미디어 종류에 따라서 다른 의미로 전달될 수 있다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
7) 나는 언론사의 소유주나 경영진이 누구냐에 따라 뉴스기사 내용이 달라질 수 있다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 유튜브가 편견과 선입견을 조정/강화하는 가짜뉴스를 생산하는 진원지가 되어가고 있다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
9) 나는 유튜브가 다양한 정보와 새로운 시각의 뉴스를 다루는 대안 미디어로서 긍정적인 기능을 한다고 생각한다	①	②	③	④	⑤

18

귀하께서는 학교에서 제공하는 다음의 교육 중 어떤 교육이 귀하의 자녀에게 가장 필요한 교육이라고 생각하시나요? 아래 8가지 교육내용 중 최대 2개만 순서대로 번호를 적어주세요.

※ 자녀에게 필요한 교육이 하나만 있다고 생각하시는 경우 1순위에만 기재하시면 됩니다
 ※ 자녀에게 필요한 교육이 전혀 없다고 생각하시는 경우, 1순위에 없음으로 기재하시면 됩니다

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법에 관한 교육
- ② 미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육
- ③ 뉴스기사가 공정하고 정확하게 취재되고 보도되었는지를 판단하는 교육
- ④ 온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육
- ⑤ 동영상 촬영이나 편집 등 동영상 제작 교육
- ⑥ 온라인상에서 자신의 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 관한 교육
- ⑦ 온라인상에서의 예절(네티켓) 교육
- ⑧ 방송국, 신문사, 영화사 등 미디어 산업에 관한 교육

19

아래 항목들을 잘 읽고 각 항목별 귀하의 생각과 가장 가까운 번호에 등그라미(○) 표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 초등학생을 대상으로 디지털 미디어의 순기능을 주체적·창조적으로 활용하고 역기능적 피해는 최소화할 수 있는 학교 내 교육이 정기적으로 이루어질 필요가 있다	①	②	③	④	⑤
2) 1)번과 같은 자녀의 미디어교육을 위해 독립교과목 신설이 필요하다	①	②	③	④	⑤
3) 초등학생 자녀의 올바른 미디어 사용 지도를 위한 부모 교육이 필요하다	①	②	③	④	⑤
4) 3)번과 같은 부모교육은 오프라인보다 온라인상에서 이루어지는 것을 선호한다	①	②	③	④	⑤



배경 질문

배문1 귀하 배우자의 연령대는?

※ 예: 자녀의 어머니가 본 설문지의 응답자인 경우 배우자는 아버지를 말합니다.
자녀의 아버지가 없는 경우 가정 내 성인 남자 보호자의 나이에 해당하는 번호에 ○표시하시면 됩니다.
배우자나 남자 보호자가 모두 없는 경우는 '해당사항 없음'에 ○표시하시면 됩니다.

- | | |
|----------|-----------|
| ① 20대 이하 | ② 30대 |
| ③ 40대 | ④ 50대 |
| ⑤ 60대 이상 | ⑥ 해당사항 없음 |

배문2 귀하와 귀하 배우자의 최종 학력은 어떻게 되나요? 학교를 졸업하신 학교급에 표시해 주세요.

※ 고등학교를 다니다가 졸업하지 않고 중간에 그만둔 경우 '중학교 졸업'에 표시합니다.

항목	해당사항 없음	초등학교 졸업 이하	중학교 졸업	고등학교 졸업	대학교 졸업	대학원졸업 (석사·박사)
1) 아버지 (남자 보호자)	①	②	③	④	⑤	⑥
2) 어머니 (여자 보호자)	①	②	③	④	⑤	⑥

배문3 2020년 귀 가정의 월 평균 소득은 얼마나 되나요?

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| ① 200만원 미만 | ② 200만원 이상 ~ 300만원 미만 |
| ③ 300만원 이상 ~ 400만원 미만 | ④ 400만원 이상 ~ 500만원 미만 |
| ⑤ 500만원 이상 ~ 600만원 미만 | ⑥ 600만원 이상 ~ 700만원 미만 |
| ⑦ 700만원 이상 ~ 800만원 미만 | ⑧ 800만원 이상 |

배문4 2020년 1학기부터 실시한 귀하 자녀의 학교 원격수업에 관한 귀하의 의견을 묻는 질문입니다. 각 문항을 읽고 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	그렇지 않다	그렇다
1) 나는 자녀가 교실에서 대면수업 받는 방식보다, 원격수업 방식을 선호한다	①	②
2) 나는 자녀의 지식 습득면에서 원격수업이 교실 대면수업보다 더 도움이 된다고 생각한다	①	②
3) 나는 자녀가 원격수업을 원활하게 받을 수 있도록 능숙하게 디지털 기기를 다룰 줄 안다	①	②

배문5

자녀의 학교 원격수업의 시행에 따라 귀하가 실제 느꼈거나 경험했던 단점 및 어려움에 대한 질문입니다. 각 항목별 귀하의 동의수준에 해당하는 번호에 동그라미(○)표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 온라인 수업 콘텐츠에 대한 자녀의 집중력 저하/흥미 상실	①	②	③	④	⑤
2) 원격학습을 위한 컴퓨터/인터넷 등 시설/장비 확보의 어려움	①	②	③	④	⑤
3) 원격학습을 위한 적절한 공간 확보의 어려움	①	②	③	④	⑤
4) 인터넷 접속 장애 등 원격수업 플랫폼의 불안정에 따른 불편함	①	②	③	④	⑤
5) 선생님이나 친구들과의 소통의 어려움	①	②	③	④	⑤
6) 수업 콘텐츠의 질적인 부실함	①	②	③	④	⑤
7) 부모의 디지털 기기 활용능력의 한계에 따른 어려움	①	②	③	④	⑤
8) 부모의 자녀교육 및 자녀지도에 보다 많은 시간이 요구됨	①	②	③	④	⑤

배문6

다음 각 문항을 읽고 귀하의 동의 수준에 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 문제해결을 위한 신체적 폭력은 상황에 따라 허용될 수 있다	①	②	③	④	⑤
2) 누군가 내게 시비를 걸면 신체적 폭력을 행사해도 된다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 자녀를 양육하면서 보채거나 심심해할 때 자녀에게 스마트폰이나 게임 이용을 허용하곤 했다	①	②	③	④	⑤
4) 자녀의 바람직한 미디어 이용에 대한 가정 내 지도가 적절히 이루어지고 있다	①	②	③	④	⑤
5) 전반적으로 내 삶은 행복하다	①	②	③	④	⑤
6) 나 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다	①	②	③	④	⑤

응답을 모두 마치셨습니다. 귀중한 시간을 내시어 응답해 주셔서 감사합니다.

3. 초등학생 학부모 및 자녀 면접 질문지

초등학생 학부모 및 자녀 면접 질문지

◎ 사전 배경질문 (부모)

1. 귀하의 성별은?

- ① 남 ② 여

2. 귀하의 거주지는? (예: 시, 군, 구까지만 기입해주세요.)

3. 귀하의 경제수준은?

- ① 잘사는 편 ② 중간수준 ③ 어려운 편

4. 귀하의 직업은?

5. 귀하의 연령은?

- ① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대

6. 귀하 자녀의 학년은?

- ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년
④ 4학년 ⑤ 5학년 ⑥ 6학년

7. 귀하 가정의 미디어 환경은?

항목	갖고 있지 않다	갖고 있다
1) 노트북	①	②
2) PC (컴퓨터)	①	②
3) 태블릿 PC (예: 아이패드 등)	①	②
4) 인터넷 연결망 (유무선)	①	②
5) 텔레비전	①	②

8. 귀하는 휴대전화를 가지고 있나요?

- ① 없다 ② 피쳐폰 소유 ③ 스마트폰 소유

9. 귀하의 자녀는 휴대전화를 가지고 있나요?

- ① 없다 ② 피쳐폰 소유 ③ 스마트폰 소유

◎ 인터뷰 내용 (부모)

1. 자녀의 미디어이용 행태

- 가정에서 자녀가 어떤 미디어를 주로 이용는지 질문 (게임, 유튜브, SNS, 틱톡 등)
- 이용하는 주 시간대 질문
- 자녀가 미디어에 지나치게 집중할 경우 어떤 생각이 드는지 질문
- 자녀가 언제부터 미디어를 이용하게 되었는지 질문

2. 부모의 중재노력

- 자녀의 미디어이용을 어떤 식으로 규제하는지 질문
(예 : 특정 앱을 이용 못하도록 하는 경우, 주말에만 자녀의 미디어 이용을 허락하는 경우 등)
- 미디어의 순기능이나 역기능에 대해 자녀와 어느 정도 대화를 하는지 질문
- 자녀와 함께 미디어를 이용하는지 질문 (가령, 게임을 같이 하는 경우)
- 방치하거나 신경을 안 쓰는 경우 그 이유 질문

3. 미디어이용을 둘러싼 부모와 자녀와의 갈등 양상

- 미디어이용을 둘러싼 갈등이 어떻게 나타나고 있는지 질문
- 부모가 스마트폰에 빠져서 나타나는 갈등양상이 있는지 질문
- (갈등이 있는 경우) 갈등해결을 위한 방안 질문

4. 부모의 미디어교육 경험

- 자녀가 다니는 학교나 공공기관 등에서 미디어교육을 받은 경험이 있는지 질문
- 학부모를 위한 미디어교육이 실시된다면 어떤 교육을 받고 싶는지 질문

5. 자녀의 양육방식

- 평소 어떻게 자녀를 대하고 자녀와 소통하는지 질문
(아이들의 이야기를 잘 들어주는지, 아이들과 잘 놀아주는지 등 질문)
- 자녀에 대한 부모의 교육관 질문

◎ 인터뷰 내용 (자녀)

1. 미디어이용 질문

- 현재 어떤 미디어를 즐겨 이용하는지 질문
- 해당미디어를 왜 이용하고 어떤 만족을 얻는지 질문

2. 미디어의 의미

- 미디어가 없는 세상은 어떤 모습일지 질문
- 미디어가 자신에게 어떤 의미인지 질문

3. 부모의 미디어이용 중재

- 부모가 미디어이용을 통제할 경우 어떤 느낌이 드는지 질문
- 부모가 어떤 식으로 자신의 미디어이용을 중재하면 좋겠는지 질문

4. 학교의 미디어교육

- 학교에서 어떤 미디어교육을 받았는지 질문
- 향후 학교에서 받고 싶은 미디어교육은 무엇인지 질문

작성 전 확인 사항

- 하루에 총 4페이지 (새벽, 오전, 오후, 저녁)
- 각 시간 별 15분 단위
- 주로 이용한 미디어와 부수적으로 동시에 이용한 미디어 2종류

※ **주중과 주말이 각각 최소 하루씩 포함된 총 3일간**의 귀하의 미디어 다이어리를 작성하여 우편이나 이메일로 연구진에게 전달해주시기 바랍니다. 미디어 다이어리 내용은 익명 처리하여 연구용으로만 사용됩니다.

〈보 내 실 곳〉 세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지 사회정책동 한국청소년정책연구원 722호

〈연구진 정보〉 배상률 연구위원 (044-415-2220, drbai@nypl.re.kr)

이창호 선임연구위원 (044-415-2230, ifsc334@nypl.re.kr)

허효주 연구사업운영원 (044-415-2189, huhhj@nypl.re.kr)

1. 주요일상생활 소비시간 체크하기

새벽 0시부터 귀하의 모든 주요일상생활(수면시간, 학교, 학원, 직장생활 등)을 미디어 다이어리에 체크해주세요.
※ 수면시간에는 낮잠을 잔 경우도 포함됩니다.

하루 24시간 중 수면시간을 빼짐없이 기록해 주세요.

2. 미디어 이용 작성하기

① 〈매체종류〉

오른쪽 표에 표시된 종이매체, TV, 컴퓨터, 전화기, 게임기, 촬영기기, 오디오기기, 비디오기기, VR/AR, 공간 미디어에 해당하는 하나의 번호를 찾아 기입하시면 됩니다.

〈매체종류〉

종이매체

1 신문

2 책/잡지

3 가정용 TV

4 내비게이션 TV

5 기타(휴대용 TV 등)

게임기

14 가정용 게임기

15 휴대용 게임기

촬영기기

16 컴퓨터

17 디지털 카메라

18 드론 기기

오디오 기기

19 일반 라디오

20 가정용 오디오 기기

21 휴대용 오디오 기기 (예: MP3 플레이어)

전환기

11 스마트폰

12 키조판/패치본

13 기타

배운 개념 능력하기

22 VCR

23 DVD 플레이어

24 기타(PMP 등)

VR/AR 기기

25 VR/AR 기기

공간 미디어

26 영화관

27 PC방

28 DVD방

29 공연장/서플라 등

30 VR/AR 체험장

31 기타 시설

종이매체

1 신문

2 책/잡지

3 가정용 TV

4 내비게이션 TV

5 기타(휴대용 TV 등)

게임기

14 가정용 게임기

15 휴대용 게임기

촬영기기

16 컴퓨터

17 디지털 카메라

18 드론 기기

오디오 기기

19 일반 라디오

20 가정용 오디오 기기

21 휴대용 오디오 기기 (예: MP3 플레이어)

전환기

11 스마트폰

12 키조판/패치본

13 기타

배운 개념 능력하기

22 VCR

23 DVD 플레이어

24 기타(PMP 등)

VR/AR 기기

25 VR/AR 기기

공간 미디어

26 영화관

27 PC방

28 DVD방

29 공연장/서플라 등

30 VR/AR 체험장

31 기타 시설

미디어 다이어리 조사 작성 가이드

작성 전 확인 사항

- 하루에 총 4페이지 (새벽, 오전, 오후, 저녁)
- 각 시간 별 15분 단위
- 주로 이용한 미디어와 부수적으로 동시에 이용한 미디어 2종류
- ※ **주중과 주말이 각각 최소 하루씩 포함된 총 3일간**의 귀하의 미디어 다이어리를 작성하여 우편이나 이메일로 연구진에게 전달해주시기 바랍니다. 미디어 다이어리 내용은 익명 처리하여 연구용으로만 사용됩니다.
- 〈보 내 실 곳〉 세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지 사회정책동 한국청소년정책연구원 722호
- 〈연구진 정보〉 배상률 연구위원 (044-415-2220, drbai@nypi.re.kr)
- 이창호 선임연구위원 (044-415-2230, ifsc334@nypi.re.kr)
- 허효주 연구사업운영원 (044-415-2189, huhhj@nypi.re.kr)

② <미디어/서비스명>

위에서 작성한 매체를 가지고 특정 행위를 한 것을 구체적으로 기록하시면 됩니다.
스마트폰으로 게임을 한 경우에 단순히 게임이라고 적지 마시고 게임명을 적어주시면 됩니다.
매체종류에 TV로 작성하신 분은 TV를 통해 어떤 채널의 어떤 프로그램을 시청하셨는지를 적어주시면 됩니다.

③ <누구랑>

작성자와 미디어 이용 행위를 함께 한 사람에 대한 기록입니다.
예를 들어 TV를 혼자 시청한 경우 '나 혼자'로, 아버지와 게임을 함께 한 경우 '아버지'로, 온라인상으로 친구 두 명과 게임을 함께 한 경우 '온라인 친구 2명' 등으로 작성해주시면 됩니다.

④ <어디서>

미디어 이용이 이루어진 구체적인 장소에 대한 기록입니다. 예를 들어, 집에서 TV 시청이 이루어진 경우 단순히 '집'이라고 적지 말고 TV를 시청한 구체적인 장소(예: 내 방, 안방, 거실 등)를 적어주시기 바랍니다.
학교수업을 마치고 학원가는 길에 음악을 들은 경우, 단순히 '길거리', '학원 버스' 등으로 적지 말고, '학교 마치고 학원가는 길에' 또는 '학교 마치고 학원가는 버스에서' 등으로 구체적으로 기록해주시기 바랍니다.

⑤ <이용목적>

개인마다 학습용, 휴식용, 취미생활 등 특정 미디어/서비스를 이용하는 이유가 다를 수 있습니다. 작성자가 해당 미디어/서비스 이용을 한 가장 주된 이유를 자유롭게 적어주시면 됩니다.

⑥ <인종도>

앞서 작성하신 <이용목적>에 대한 만족도 수준을
① 매우 불만족 ~ ④ 매우 만족 중 하나의 번호를 선택해 기입하시면 됩니다.

작성 예시

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)					미디어 이용 (동시에 부수적 이용)							
		매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	
12시	12:00-12:15	II	카카오톡	친구	학교식당	채팅	✓							
	12:15-12:30													
	12:30-12:45													
	12:45-13:00													
1시	13:00-13:15													
	13:15-13:30													
	13:30-13:45													
	13:45-14:00													
2시	14:00-14:15	7	ZOOM	선생님, 친구	집	비대면 수업	→							
	14:15-14:30													
	14:30-14:45													
	14:45-15:00													
3시	15:00-15:15													
	15:15-15:30													
	15:30-15:45													
	15:45-16:00													
4시	16:00-16:15	II	유튜브	혼자	집	동영상 보기	✓							
	16:15-16:30													
	16:30-16:45													
	16:45-17:00													
5시	17:00-17:15	8	음악듣기	혼자	집	숙제하면서 음악감상	✓							
	17:15-17:30													
	17:30-17:45													
	17:45-18:00													

2020년 미디어 다이어리 조사

개인 정보 관련 사항

연령 : 만 세

성별 : 남 / 여

(지녀) 학년: 학년

※ 미디어 다이어리 작성에 앞서 미디어 다이어리 작성일 기준으로 다음 두 개의 질문에 응답해주세요.

1 오늘은 일상적인 하루였습니까?

아니면 일상에서 벗어난 특별한 일(예: 시험기간 또는 시험준비, 가족/친구 경조사 참석, 휴가/여행 등이 있었던 하루였습니까? 해당하는 번호에 O표시해주세요. ②를 선택한 경우 특별한 일이 무엇인지 간단하게 작성해주세요.

2 수면 시간

오늘 하루 동안 잠을 잔 시간(수면시간)에 대한 질문입니다. 아랫받 또는 오늘 새벽 취침하여 오늘 몇 시에 기상하였는지 아래 빈칸에 작성해주세요.

첫째 날

① 일상적인 하루였다

② 일상에서 벗어난 특별한 일이 있었던 하루였다

특별한 일 :

월 일 분
시 월 일 분

월 일 분
시 월 일 분

둘째 날

① 일상적인 하루였다

② 일상에서 벗어난 특별한 일이 있었던 하루였다

특별한 일 :

월 일 분
시 월 일 분

월 일 분
시 월 일 분

셋째 날

① 일상적인 하루였다

② 일상에서 벗어난 특별한 일이 있었던 하루였다

특별한 일 :

월 일 분
시 월 일 분

월 일 분
시 월 일 분

첫째 날 : 새 벽 월 일 요일

시간대	주요 일상 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)					미디어 이용 (동시에 부수적 이용)						
		매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
0시	00:00-00:15						1234						1234
	00:15-00:30						1234						1234
	00:30-00:45						1234						1234
	00:45-01:00						1234						1234
1시	01:00-01:15						1234						1234
	01:15-01:30						1234						1234
	01:30-01:45						1234						1234
	01:45-02:00						1234						1234
2시	02:00-02:15						1234						1234
	02:15-02:30						1234						1234
	02:30-02:45						1234						1234
	02:45-03:00						1234						1234
3시	03:00-03:15						1234						1234
	03:15-03:30						1234						1234
	03:30-03:45						1234						1234
	03:45-04:00						1234						1234
4시	04:00-04:15						1234						1234
	04:15-04:30						1234						1234
	04:30-04:45						1234						1234
	04:45-05:00						1234						1234
5시	05:00-05:15						1234						1234
	05:15-05:30						1234						1234
	05:30-05:45						1234						1234
	05:45-06:00						1234						1234



시간대	주요 일상 행위 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)				미디어 이용 (동시에 부수적 이용)							
		매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	민족도	매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	민족도
6시	06:00-06:15												
	06:15-06:30												
	06:30-06:45												
	06:45-07:00												
7시	07:00-07:15												
	07:15-07:30												
	07:30-07:45												
	07:45-08:00												
8시	08:00-08:15												
	08:15-08:30												
	08:30-08:45												
	08:45-09:00												
9시	09:00-09:15												
	09:15-09:30												
	09:30-09:45												
	09:45-10:00												
10시	10:00-10:15												
	10:15-10:30												
	10:30-10:45												
	10:45-11:00												
11시	11:00-11:15												
	11:15-11:30												
	11:30-11:45												
	11:45-12:00												

시간대	주요 일정 생활 시간	미디어 이용 (주로 이용한 미디어)						미디어 이용 (동시에 부수적 이용)					
		매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도	매체 종류	미디어/ 서비스명	누구랑	어디서	이용목적	만족도
12시	12:00~12:15						1.0						1.0
	12:15~12:30						1.0						1.0
	12:30~12:45						1.0						1.0
	12:45~13:00						1.0						1.0
1시	13:00~13:15						1.0						1.0
	13:15~13:30						1.0						1.0
	13:30~13:45						1.0						1.0
	13:45~14:00						1.0						1.0
2시	14:00~14:15						1.0						1.0
	14:15~14:30						1.0						1.0
	14:30~14:45						1.0						1.0
	14:45~15:00						1.0						1.0
3시	15:00~15:15						1.0						1.0
	15:15~15:30						1.0						1.0
	15:30~15:45						1.0						1.0
	15:45~16:00						1.0						1.0
4시	16:00~16:15						1.0						1.0
	16:15~16:30						1.0						1.0
	16:30~16:45						1.0						1.0
	16:45~17:00						1.0						1.0
5시	17:00~17:15						1.0						1.0
	17:15~17:30						1.0						1.0
	17:30~17:45						1.0						1.0
	17:45~18:00						1.0						1.0

※ 오늘 나/자녀의 전반적인 미디어 이용에 대한
느낌이나 소감

※ 비교

5. 전문가 의견조사 질문지

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 - 전문가 의견조사 -

안녕하십니까?

바쁘심에도 불구하고 귀하의 고견을 묻는 설문조사를 요청 드리게 됨을 너그럽게 양해하여 주시기 바랍니다.

국무총리 산하 한국청소년정책연구원에서는 <청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초·중·고등학생>을 수행 중에 있습니다. 본 설문은 귀하를 포함한 각계 전문가의 의견을 수렴하여 청소년의 미디어 이용 관련 각 영역별 정책대응방안 마련을 목적으로 합니다. 특히 본 조사에서는 계층적 분석기법(AHP: Analytic Hierarchy Process)을 활용하여 관련 정책의 상대적 중요도 및 선호도를 측정하고 이를 바탕으로 체계적인 전략방안을 마련하고자 합니다.

귀하의 진솔한 평가는 본 연구에 많은 도움이 될 것입니다. 귀하의 응답은 동계법 제33조(비밀의 보호)와 34조(동계 총사자 등의 의무)에 따라 응답의 익명성이 보장되며, 응답 내용은 연구 목적 이외의 용도로는 사용하지 않을 것임을 밝혀드립니다. 업무에 바쁘시겠지만 잠시 시간을 내시어 본 설문조사에 참여해주시기를 부탁드립니다.

귀하께서 응답해주신 내용은 향후 청소년 미디어 이용 정책을 위한 자료로 활용되오니, 솔직하고 성실한 고견을 부탁드립니다. 귀한 시간을 내주셔서 대단히 감사합니다.

2020년 11월

연구수행기관 : 한국청소년정책연구원

연구 책임자 : 배상률 연구위원/청소년미디어연구센터장

공동 연구원 : 이창호 선임연구위원

연구 보조 : 허효주 연구사업운영원

문의 전화 : 044-415-2220

이 메 일 : drbai@nypi.re.kr

1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 안내를 받았습니다.
2. 나는 내가 원하면 조사에 참여하지 않거나 중간에 조사를 그만둘 수 있다는 것을 잘 알고 있습니다.
3. 나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다.
4. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.

☐ 동의

☐ 비동의 ➡ 조사종단

개인정보 수집 및 이용 동의	- 개인정보 수집이용 목적 : <청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안> 관련 전문가 의견 수렴 - 개인정보 수집 항목 : 성별, 연령대, 소속기관 유형, 휴대전화 번호 - 연구 활용 항목 : 성별, 연령대, 소속기관 유형 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.
-----------------	--

☐ 동의

☐ 비동의 ➡ 조사종단

〈본 설문조사에 사용한 용어 설명〉

※ 미디어교육

- 미디어에 대해 가르치고 배우는 과정
- 미디어 환경의 올바른 이해; 미디어의 역기능에 대한 대비; 순기능에 대한 적극적 활용 관련 지식, 기술, 태도를 함양토록 하는 교육

※ 미디어 리터러시

- 미디어교육을 통해 학습자가 함양케 되는 지식, 기술, 능력
- 지식, 비평, 의사소통, 접근/활용, 구성/제작, 참여의 6대 구성요소로 분류되기도 함.

◎ 본 설문문의 〈문1〉부터 〈문5〉에서 사용되는 상대적 중요도에 대한 평가척도는 다음과 같습니다.

척도	1	3	5	7	9
용어	‘비슷’	‘약간 중요’	‘중요’	‘매우 중요’	‘절대 중요’
설명	비슷하게 중요 (equal)	약간 더 중요 (weak)	더욱 더 중요 (strong)	대단히 더 중요 (very strong)	절대적으로 중요 (absolute)

* 주: 2, 4, 6, 8은 근접해 있는 두개의 척도들 사이의 중간정도의 중요도를 나타냄.

◎ 예시 : 예를 들어 「휴대폰 구입」이라는 의사결정을 할 경우 다음의 두 가지 평가요소 ‘디자인’과 ‘가격’을 비교할 때, ‘가격’이 ‘디자인’에 비해 「휴대폰 구입」이라는 목표에 대단히 더 중요하다고 판단하시는 경우 아래 표에서 보시는 바와 같이 척도 ‘7’ 란에 V 표시를 하시면 됩니다.

평가 항목	절대 중요 (9)	매우 중요 (8)	매우 중요 (7)	중요 (6)	중요 (5)	중요 (4)	약간 중요 (3)	약간 중요 (2)	비슷하게 중요 (1)	중요 (2)	중요 (3)	중요 (4)	중요 (5)	매우 중요 (6)	매우 중요 (7)	절대 중요 (8)	평가 항목
디자인															V		가격

* 주 : 2, 4, 6, 8의 척도에 표시하고자 하는 경우에는 근접한 가장 가까운 숫자들의 중간에 V 표시하면 됩니다. 예컨대 ‘가격’이 ‘디자인’ 보다 비해 대단히 더 중요과 절대적으로 중요의 중간에 해당된다고 판단하시는 경우, 오른쪽 척도 7과 척도 9 사이의 작은 괄호 속에 V 표시하면 됩니다.

◎ AHP에서는 분석의 자료로 일관성 지수가 생성되며 응답결과와 신뢰성 판단에 대한 기준으로 적용됩니다. 일관성 지수가 0에 가까울수록 일관성이 유지된 쌍대비교가 수행되었다는 것을 의미하며 큰 값이 나올수록 응답의 일관성이 결여되어 있음을 의미합니다.

[문 1] 다음은 초등학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 역량 제고를 위한 각 주체 간의 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 각 4대 주체(정부/지자체, 학교·교사, 부모·가정, 미디어 기업)의 전반적인 기능과 역할을 고려하시어 귀하가 생각하는 중요도의 우선순위를 정해 주십시오. 그리고 이 순위를 바탕으로 A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인가를 표시해 주시기 바랍니다.

대분류	정부/지자체	학교·교사	부모·가정	미디어 기업
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 옆두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가 항목 (A)	A가 절대 중요 (9)	A가 매우 중요 (8)	A가 중요 (7)	A가 약간 중요 (6)	A가 중요 (5)	A가 약간 중요 (4)	A가 중요 (3)	A가 약간 중요 (2)	비슷 하게 중요 (1)	B가 약간 중요 (2)	B가 중요 (3)	B가 약간 중요 (4)	B가 중요 (5)	B가 매우 중요 (6)	B가 절대 중요 (7)	B가 중요 (8)	B가 약간 중요 (9)	평가 항목 (B)
정부/지자체	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	학교·교사
정부/지자체	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모·가정
정부/지자체	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어 기업
학교·교사	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모·가정
학교·교사	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어 기업
부모·가정	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어 기업

[문 2] 다음은 초등학생의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 역량 제고를 위한 **정부/지자체의 주요 기능/역할** 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 **정부/지자체의 관련 기능/역할** 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주십시오. 그리고 이 순위를 바탕으로 A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인가를 표시해 주시기 바랍니다.

중분류	부적절한 콘텐츠 생산자/전달자에 대한 엄격한 제재/처벌	학교 내 미디어교육의 체계적 시행을 위한 정책	과중한 학업부담 완화 정책	놀이와 휴식을 즐길 수 있는 충분한 시설 및 공간 마련	초등학생의 미디어 리터러시 역량을 키울 수 있는 인프라 구축
우선순위					

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 옆두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가 항목 (A)	A가 절대 중요 (9)	A가 매우 중요 (8)	A가 매우 중요 (7)	A가 매우 중요 (6)	A가 중요 (5)	A가 중요 (4)	A가 중요 (3)	A가 중요 (2)	비중 하계 중요 (1)	B가 약간 중요 (2)	B가 중요 (3)	B가 중요 (4)	B가 중요 (5)	B가 매우 중요 (6)	B가 매우 중요 (7)	B가 매우 중요 (8)	B가 절대 중요 (9)	평가 항목 (B)
엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	학교 미디어교육 정책
엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	학업부담 완화 정책
엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	놀이/휴식 시설/공간
엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어리터러시 역량 키울 인프라 구축
학교 미디어교육 정책	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	학업부담 완화 정책
학교 미디어교육 정책	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	놀이/휴식 시설/공간
학교 미디어교육 정책	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어리터러시 역량 키울 인프라 구축
학업부담 완화 정책	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	놀이/휴식 시설/공간
학업부담 완화 정책	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어리터러시 역량 키울 인프라 구축
놀이/휴식 시설/공간	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어리터러시 역량 키울 인프라 구축

[문 3] 다음은 초등학교의 건강한 미디어 이용습관과 미디어리터러시 역량 제고를 위한 **학교·교사의 주요 기능/역할** 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 **학교·교사의 관련 기능/역할** 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주십시오. 그리고 이 순위를 바탕으로 A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인지를 표시해 주시기 바랍니다.

중분류	미디어교육 관련 커리큘럼 운영	교사의 미디어교육에 관한 관심과 교수역량 제고	학교 내 미디어교육을 위한 시설·장비 구축	학생 대상 스마트폰 등 디지털기기의 적절한 사용 지도
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 염두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가 항목 (A)	A가 절대 중요 (9)	A가 매우 중요 (8)	A가 매우 중요 (7)	A가 중요 (6)	A가 중요 (5)	A가 약간 중요 (4)	A가 약간 중요 (3)	A가 약간 중요 (2)	비중 하계 중요 (1)	B가 약간 중요 (2)	B가 중요 (3)	B가 중요 (4)	B가 중요 (5)	B가 매우 중요 (6)	B가 매우 중요 (7)	B가 절대 중요 (8)	B가 절대 중요 (9)	평가 항목 (B)
학교 미디어교육 시행	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고
학교 미디어교육 시행	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어교육 시설·장비 구축
학교 미디어교육 시행	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	스마트폰 사용 지도
교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	미디어교육 시설·장비 구축
교사의 미디어교육 관심과 교수역량 제고	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	스마트폰 사용 지도
미디어교육 시설·장비 구축	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	스마트폰 사용 지도

[문 4] 다음은 초등학교의 건강한 미디어 이용습관과 미디어리터러시 역량 제고를 위한 **부모·가정의 주요 기능/역할** 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 **부모·가정의 관련 기능/역할** 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주십시오. 그리고 이 순위를 바탕으로 A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인지를 표시해 주시기 바랍니다.

중분류	자녀의 미디어 이용에 대한 관심과 적절한 개입/중재	부모의 미디어 리터러시 역량 제고	부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진	부모의 건강한 미디어 이용 습관
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 옆두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가 항목 (A)	A가 절대 중요 (9)	A가 매우 중요 (8)	A가 중요 (7)	A가 약간 중요 (6)	A가 중요 (5)	A가 약간 중요 (4)	A가 중요 (3)	A가 중요 (2)	비중 하계 중요 (1)	B가 약간 중요 (2)	B가 중요 (3)	B가 중요 (4)	B가 중요 (5)	B가 중요 (6)	B가 매우 중요 (7)	B가 절대 중요 (8)	B가 절대 중요 (9)	평가 항목 (B)
자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모의 미디어 리터러시 역량 제고
자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진
자녀의 미디어 이용 관심과 적절한 개입	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모의 건강한 미디어 이용 습관
부모의 미디어 리터러시 역량 제고	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진
부모의 미디어 리터러시 역량 제고	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모의 건강한 미디어 이용 습관
부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	부모의 건강한 미디어 이용 습관

[문 5] 다음은 초등학교의 건강한 미디어 이용습관과 미디어리터러시 역량 제고를 위한 **미디어 기업의 주요 기능/역할** 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 **미디어 기업의 관련 기능/역할** 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주십시오. 그리고 이 순위를 바탕으로 A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인지를 표시해 주시기 바랍니다.

중분류	초등학생에게 유해한 콘텐츠에 대한 자체 모니터링 및 자율 정화	청소년의 올바른 미디어 이용과 미디어교육을 위한 재정적 지원	유익한 콘텐츠 및 정보의 생산과 전달을 위한 노력
우선순위			

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 염두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가 항목 (A)	A가 절대 중요 (9)	A가 매우 중요 (8)	A가 중요 (7)	A가 약간 중요 (6)	A가 중요 (5)	A가 약간 중요 (4)	A가 중요 (3)	A가 중요 (2)	비슷 하게 중요 (1)	B가 약간 중요 (2)	B가 중요 (3)	B가 중요 (4)	B가 중요 (5)	B가 매우 중요 (6)	B가 절대 중요 (7)	B가 절대 중요 (8)	B가 절대 중요 (9)	평가 항목 (B)
유해 콘텐츠에 대한 모니터링/자율정화	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	청소년 미디어교육을 위한 재정적 지원
유해 콘텐츠에 대한 모니터링/자율정화	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	유익한 콘텐츠/정보 생산 및 전달 노력
청소년 미디어교육을 위한 재정적 지원	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	유익한 콘텐츠/정보 생산 및 전달 노력

[문 6] 다음은 초등학교의 건강한 미디어 이용습관을 들이고, 미디어 리터러시 역량을 제고하기 위해 필요한 정책 과제들을 정리한 내용입니다. 귀하가 생각하시는 각 정책과제별 초등학교의 건강한 미디어 이용습관 및 미디어 리터러시 역량 제고에 미칠 파급력(중요도)과 지금까지의 정책이행 수준(달성도/실행 정도)에 해당하는 번호를 각각 선택해 주세요. 숫자가 높을수록 상대적으로 그 정도가 높음을 의미합니다.

중요도 (이행의 파급력)							설문 내용	성취도 (이행 수준의 달성도/실행정도)						
낮음 ↔ 높음								낮음 ↔ 높음						
1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(1) 청소년 위한 디지털 기기의 보급	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(2) 교사의 미디어리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(3) 부모의 미디어리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(4) 미디어교육센터 설립 및 접근성 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(5) 학교 미디어교육의 체계적 이행	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(6) 유해 매체물에 대한 차단·제재	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(7) 스마트폰, 게임 등 미디어 과의존/중독 예방·대응 콘텐츠 개발·보급	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(8) 올바른 미디어이용 및 미디어교육 관련 공모전 및 행사 개최	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(9) 미디어에 대한 창의적 체험활동 교육 자원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(10) 미디어교육 교수·학습자료 개발 및 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(11) 미디어 과의존 초등학생 위한 심리상담 및 치유 프로그램 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(12) 관련부처별 청소년의 미디어 이용 관련 정책적 협업 및 조율	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(13) 학교 미디어교육 제도화를 위한 법적 구축 및 정비	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(14) 미디어 관련 제작·체험 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(15) 미디어교육 전문 교·강사 양성 및 활용	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

[문 7] 다음은 미디어교육을 통해 기대되는 다양한 미디어 리터러시의 하위영역에 관한 세부내용을 정리한 것입니다. **초등학생 저학년(1~3학년) 그룹과 고학년(4~6학년) 그룹**의 발달단계와 미디어환경을 고려하여 귀하가 생각하시는 각 항목별 **리터러시 교육 필요성의 정도/수준**에 해당하는 번호를 선택해 주세요. 숫자가 높을수록 그 필요성의 정도가 높음을 의미합니다.

초등 저학년(1~3학년) 대상 미디어 리터러시 교육의 필요성							설문 내용	초등 고학년(4~6학년) 대상 미디어 리터러시 교육의 필요성						
↔								↔						
낮음								높음						
1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(1) 미디어의 구조와 기능에 대한 이해와 지식	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(2) 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 비판적 분석 및 평가 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(3) 미디어가 전달하는 콘텐츠에 대한 심미적 감성 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(4) 미디어 콘텐츠를 창작 및 제작하는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(5) 미디어를 통해 지식과 정보를 교류할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(6) 미디어 콘텐츠의 왜곡 및 편향을 구분할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(7) 미디어 이용에 대한 윤리의식/네티켓 함양	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(8) 미디어 과의존/중독을 예방하고 대비하는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(9) 미디어를 통한 자기표현과 소통능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(10) 미디어 및 디지털기기의 기술적 활용(technical skill) 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(11) 미디어산업에 대한 전반적 이해 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(12) 미디어를 통한 사회적 의사소통에 능동적으로 참여하는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(13) 가짜뉴스를 분별하는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(14) 부적절한 콘텐츠에 노출되는 것을 방지/최소화하는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(15) 온라인에서 필요한/유용한 정보를 찾을 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(16) 네트워크를 형성하여 문제해결을 위해 참여하고 협업할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(17) 개인정보 보호 능력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

[문 8] 다음은 학교미디어교육에 대한 귀하의 의견을 묻는 질문입니다. 각 문항별 귀하의 동의수준에 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
(1) 학생들을 대상으로 하는 학교 내 미디어교육이 필요하다	①	②	③	④	⑤
(2) 초등학생 대상 미디어교육을 의무교육으로 제도화하는 것이 필요하다	①	②	③	④	⑤
(3) 중·고등학생 대상 미디어교육을 의무교육으로 제도화하는 것이 필요하다	①	②	③	④	⑤
(4) 초등학생의 경우, 미디어교육이 교과연계형 방식보다 별도의 독립교과목으로 개설되어 시행되는 것이 바람직하다	①	②	③	④	⑤
(5) 중·고등학생의 경우, 미디어교육이 교과연계형 방식보다 별도의 독립교과목으로 개설되어 시행되는 것이 바람직하다	①	②	③	④	⑤
(6) 미디어교육에 대해 학생들의 관심이 전반적으로 높다	①	②	③	④	⑤
(7) 미디어교육에 대해 교사들의 관심이 전반적으로 높다	①	②	③	④	⑤
(8) 학교 내 미디어교육을 위한 교사들의 교수역량이 전반적으로 우수하다	①	②	③	④	⑤
(9) 미디어교육을 위한 학교 내 시설·장비 등 인프라가 전반적으로 잘 갖춰져 있다	①	②	③	④	⑤
(10) 미디어교육을 위한 학교 밖 시설·장비 등 인프라가 전반적으로 잘 갖춰져 있다	①	②	③	④	⑤
(11) 미디어교육을 위한 교수학습자료/교재가 잘 갖춰져 있다	①	②	③	④	⑤
(12) 학교미디어교육에 투입될 수 있는 전문 인력이 충분하다	①	②	③	④	⑤

[문 9] 우리나라 청소년의 인터넷·스마트폰 역기능 해소(예: 과의존 예방 및 대응, 과의존 치유 등)를 위한 **관련 정책의 시행**이 전반적으로 얼마나 잘 이루어지고 있다고 생각하시나요? 1점(전혀 이루어지지 않고 있음)부터 10점(매우 잘 이루어지고 있음)까지의 숫자 중 하나로 평가해 주십시오.

(전혀 이루어지지 않고 있음) 1---2---3---4---5---6---7---8---9---10 (매우 잘 이루어지고 있음)

[문 10] 우리나라 청소년을 대상으로 이루어지는 미디어교육의 시행이 전반적으로 얼마나 잘 이루어지고 있다고 생각하시나요? 1점(전혀 이루어지지 않고 있음)부터 10점(매우 잘 이루어지고 있음)까지의 숫자 중 하나로 평가해 주십시오.

(전혀 이루어지지 않고 있음) 1---2---3---4---5---6---7---8---9---10 (매우 잘 이루어지고 있음)

[문 11] 미디어교육을 특정 학년/연령대에 집중적으로 시행하는 방식을 정부가 채택한다면, 귀하는 다음 중 어느 학년/연령대가 교육 대상으로 가장 적합하다고 보십니까?

- ① 취학 전 연령 ② 초등학교 1~2학년 ③ 초등학교 3~4학년
④ 초등학교 5~6학년 ⑤ 중학교 ⑥ 고등학교

[문 12] 귀하가 [문 11]에 해당 학년/연령대를 선택한 이유는 무엇입니까? 귀하의 의견에 가장 부합하는 내용에 해당하는 번호를 선택해주세요.

- ① 미디어 사용이 가장 빈번할 시기이므로
② 미디어교육 효과가 가장 잘 발휘될 시기이므로
③ 미디어의 역기능에 가장 많은 피해를 볼 수 있어서
④ 미디어교육이 타 교과과정 및 커리큘럼과 잘 부합될 수 있어서
⑤ 임시부담이 없기 때문에
⑥ 기타 (직접 기재: _____)

[문 13] 우리나라 학교미디어교육이 보다 활성화되지 못한 가장 큰 장애요인은 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 2가지만 골라 번호를 적어주세요.

1순위: _____ 2순위: _____

- ① 관련 장비, 시설 등이 제대로 갖춰지지 않아서
② 한국의 입시위주 교육환경 때문에
③ 정부/정치권의 관심과 인식이 부족해서
④ 교사의 관심과 인식이 부족해서
⑤ 학부모의 관심과 인식이 부족해서
⑥ 학생의 관심과 인식이 부족해서
⑦ 미디어교육을 담당할 전문 인력이 부족해서
⑧ 교사의 시간 부족이나 인센티브가 부족해서
⑨ 미디어교육 교재/교수학습지도서가 부족해서
⑩ 미디어교육에 대한 교수·학습 체제/모델의 이해가 부족해서
⑪ 기타 (직접 기재: _____)

[배경 1] 귀하의 성별은?

- ① 남 ② 여

[배경 2] 귀하의 연령대는?

- ① 20대 이하 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상

[배경 3] 귀하는 현재 초중고 교사이거나 교사로 근무한 경험이 있습니까?

- ① 예 (→ [배경 4]로 이동) ② 아니오 (→ [배경 5]로 이동)

[배경 4] 귀하가 교사로 근무 중이거나 가장 최근에 근무했었던 학교급은 다음 중 어디에 해당합니까?

- ① 초등학교 ② 중학교 ③ 고등학교

[배경 5] 귀하의 현재 소속기관은 다음 중 어디에 해당합니까?

- ① 정부부처 ② 시도교육청 ③ 정부출연 공공기관 ④ 지자체/지자체 산하기관
⑤ 초등학교 ⑥ 중학교 ⑦ 고등학교 ⑧ 대학교
⑨ 민간단체 ⑩ 산업체(기업) ⑪ 프리랜서 ⑫ 기타 (직접 기재: _____)

[배경 6] 귀하가 평소 하시는 업무는 청소년 분야와 얼마만큼 연관이 있습니까?

(※ 청소년 기본법은 만9세부터 24세까지를 청소년의 연령대로 규정하고 있음)

- ① 전혀 연관 없음 ② 연관 없음 ③ 연관 있음 ④ 매우 연관 있음

[배경 7] 귀하가 평소 하시는 업무는 미디어교육 분야와 얼마만큼 연관이 있습니까?

- ① 전혀 연관 없음 ② 연관 없음 ③ 연관 있음 ④ 매우 연관 있음

귀중한 시간을 내시어 설문에 응해주셔서 감사합니다.

본 연구와 관련하여 귀하의 추가의견이나 제안을 전달하실 분은

연구책임자에게 이메일(drbai@nypi.re.kr)이나 전화(044-415-2220)로 연락주시기 바랍니다.

ABSTRACT

This study aims to present a customized policy plan for each target related to media use by adolescents over three years starting in 2020. The main purpose of the 2020 study is to prepare policy measures to foster healthy media usage habits and media literacy among elementary school students.

2,723 elementary school students in the 4th-6th grades and 2,530 parents from all over the country participated in the survey. The survey categories consisted of ① main media usage time, ② use of a smartphone, ③ use of YouTube, ④ use of games, ⑤ ICT/Internet/online, ⑥ media education, and ⑦ parents/family. The survey found that 87.7% of elementary school students own smartphones, and 22.2% of them have an average smartphone use time of more than 4 hours per day. The media activity that elementary school students spend the most time on is using YouTube. 90.3% of elementary school students use YouTube, and 43.5% of them use it every day. The percentage of elementary school students who watch YouTube for non-learning purposes more than 2 hours a day on average is 23.8% on weekdays and 29.3% on weekends, showing that they spend more time using YouTube than using other media such as games and television. The YouTube content most enjoyed by elementary school students is games. 31% of elementary school students responded that they use game content.

92.3% of male students answered that they actually play online games; 3 out of 4 female students gave the same response.

Only about half of parents managed their children's smartphone use through specific apps or programs. When it comes to their children's YouTube use, less than half of parents responded that they were attempting to prevent exposure to inappropriate content by setting a restricted mode. About 10% of parents did not monitor their children's game use. It was found that in households where parents attempted to guide their children in their media use at home, the children's media use time was reduced, and their tendency to use specific media such as smartphones, YouTube, and games also decreased. It was found that when parents use media excessively, children mimic their parents' media use patterns. It was confirmed that children may experience a digital gap or an education gap depending on the parents' economic power and level of education. There were significant differences in the ability to use various software depending on the size of the residential area and the household's economic status. In addition, there were big differences in the possession of facilities, equipment, spaces, or digital devices for remote classes according to the economic status. Many of the parents who participated in the survey responded that media education for parents is required to guide their children's proper use of media.

A qualitative interview was conducted with 20 elementary school students and their parents, and they were asked to prepare and submit a 3-day media diary. Parents who participated in the survey perceived

the negative effects of the media on their children more than the positive ones, and tried to control their children's use of media in various ways. On the other hand, children felt quite unhappy with parental sanctions and control over their media use. Elementary school students perceived the media as beings that enabled them to communicate with friends, relieve stress, and experience joy and fun. The media diary provided an opportunity for both parents and children to reflect on their media use. Through the results of the in-depth interview and media diary analysis, it was found that elementary school students' media use time and use behavior were greatly affected by the bond between parents and children, and the children's level of offline activities.

To prepare policies to foster healthy media usage habits and media literacy among elementary school students, an opinion survey was given to a total of 152 experts. According to the survey results identified through the analytic hierarchy process (AHP), "parents' healthy media use habits" and "teachers' interest in media education and enhancement of teaching competency" ranked at the top in the relative importance of related detailed policies. The survey results indicated that enhancing the media literacy capacity of teachers and parents is a very important policy priority, but the achievement level of the policy is still low. It is necessary to systematically implement media education for elementary school students who are in the age group where their use of media will begin in earnest, as this is when the educational effects will be most significant. In addition, policy efforts are required

to cultivate the good use of the media, and digital citizenship, rather than reactive approaches or regulation-centered measures.

In addition to the empirical survey, benchmarking cases of the UK, the US, Finland, and Australia, which are advanced countries in the area of media education, were closely analyzed to explore suggestions and policy implications for Korean society.

Based on the above-described research results, the researchers set the policy goal of "Establishing an institutional foundation and strengthening education for cultivating healthy media usage habits and media literacy of elementary school students," and presented the following four policy implementation directions and detailed policy tasks. First, to establish an institutional foundation to promote youth media literacy education, it is critical to ① establish applicable laws/provisions for promoting digital media literacy education, ② actively reflect media literacy in the national curriculum, and ③ change the policy from a protectionist paradigm to one fostering digital citizenship. Second, to strengthen youth media literacy education, it is required to ① reinforce media education in the age of artificial intelligence, ② reinforce YouTube literacy education, and ③ reinforce media literacy education in the age of pandemics. Third, to strengthen parental education and increase the bond between parents and children, it is essential to ① reinforce media education for parents, ② facilitate a program of activities in which both parents and children can participate together, and ③ promote reflective activities on media use by parents and children. Last, but not at least, to raise and promote

awareness of media education, it is necessary to ① reinforce the role of public broadcasting to promote media education, ② strengthen the status of youth centers and organizations as media education institutions, and ③ systematically implement media education in schools.

Keywords: media education, literacy, parental education, smartphone, game

2020년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 20-R01 청소년의 혐오표현 노출실태 및 대응 방안 연구 / 김영한·이유진·조아미·임성택
- 20-R02 청소년·청년 디지털 플랫폼노동 실태 및 대응방안 연구 / 유민상·최정원·이수정·장혜림
- 20-R03 Z세대 10대 청소년의 가치관 변화 연구 / 오해섭·문호영
- 20-R04 청소년활동의 사회적 가치 제고방안 연구 / 최용환·성유리·박윤수·김보경
- 20-R05 청소년지도자 양성시스템 재구조화방안 연구 II : 청소년상담사를 중심으로 / 최창욱·좌동훈·이종원·남화성·정지희
- 20-R06 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구V / 김형주·연보라·배정희
- 20-R06-1 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구V - 전년도 공개데이터 심층분석연구 / 김형주·연보라·배정희
- 20-R06-2 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구V - 기초분석보고서 / 김형주·연보라·배정희
- 20-R07 국가 미래인적자원으로서 재외동포청소년 성장과 지원방안 연구 III / 김경준·김정숙·윤철경
- 20-R08 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구 / 서정아·성윤숙·송태민
- 20-R08-1 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구 데이터 분석 보고서 1_청소년 비만에 대한 비정형 빅데이터 연구 / 송태민
- 20-R08-2 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구 데이터 분석 보고서 2_청소년 행복 결정요인에 대한 정형 빅데이터 연구 / 홍성호
- 20-R09 청소년의 주거권 실태와 보장방안 연구: 사회배제 관점을 중심으로 / 김지연·김승경·임세희·최은영
- 20-R10 2020 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 총괄보고서 / 김영자·황세영·최홍일·이민희·김진호
- 20-R10-1 2020 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 심화분석보고서 / 박환보·주경필
- 20-R10-2 2020 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 기초분석보고서 / 김영자·황세영·최홍일

- 20-R11 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원 정책 추진체계 구축 방안 연구 II / 최인재·강경균·송민경·조윤정·김가희
- 20-R12 2020 한국아동·청소년패널조사 : 사업보고서 / 하형석·황진구·김성은·이용해
- 20-R12-1 2020 한국아동·청소년패널조사 : 데이터분석보고서 / 김성은·황형석
- 20-R13 2020 다문화청소년 종단연구 : 총괄보고서 / 양계민·장윤선·정윤미
- 20-R13-1 2020 다문화청소년 종단연구 : 기초분석보고서: 1기패널 / 양계민·장윤선·정윤미
- 20-R13-2 2020 다문화청소년 종단연구 : 기초분석보고서: 2기패널 / 양계민·장윤선·정윤미

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-82-01 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구 III : 질적패널 조사를 중심으로 / 김희진·장근영·이동훈·윤철경 (자체번호 20-R14)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-82-02 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구 III : 학교 밖 여성 청소년을 중심으로 / 오은진·장희영 (자체번호 20-R14-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-83-01 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구 III : 청년 이직자 - 총괄보고서 / 김기현·신동훈·변금선·고혜진·신인철 (자체번호 20-R15)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-83-02 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구 III : 청년 이직자 - 심층분석보고서 / 김기현·신동훈·고혜진·신인철 (자체번호 20-R15-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-84-01 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구 II : 위기청소년 / 백혜정·임희진·송미경·김양희 (자체번호 20-R16)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-84-02 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구 II : 위기청소년-국내·외 주요 법령 및 건강정책 분석 / 류정희·이상정·박선영·전민경 (자체번호 20-R16-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-84-03 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구 II : 위기청소년 - 기초분석보고서 / 백혜정·임희진 (자체번호 20-R16-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-01 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학생 / 배상률·이창호·이정림 (자체번호 20-R17)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-02 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학생 - 해외사례 조사 / 정현선·심우민·윤지원·김광희·최원석 (자체번호 20-R17-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 20-85-03 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I : 초등학생 - 기초분석보고서 / 배상률·이창호 (자체번호 20-R17-2)

연구개발적립금

- 20-R24 위기청소년 현황 및 실태조사 기초연구 / 황여정·이정민
- 20-R24-1 위기청소년 현황 및 실태조사 기초연구: 예비조사 데이터분석보고서 / 황여정·이정민·김수혜
- 20-R25 10대 청소년 포럼 운영 / 모상현
- 20-R26 코로나 19 확산 및 이후 사회변화에 따른 청소년정책의 대응방안 / 김현철

수 시 과 제

- 20-R18 학생 인권교육을 위한 현장 실천 강화 방안 연구 / 이정민·이종원
- 20-R19 청년정책 평가체계 구축을 위한 기초연구 / 배정희·김기현
- 20-R20 가출청소년 지원 강화를 위한 청소년복지시설 재구조화 연구 / 황진구·김지연
- 20-R21 선거법 개정에 따른 청소년 정책 및 활동 지원 방안 연구 / 이창호
- 20-R22 청소년지도사 자격검정과목 개편 방안 연구 / 김경준·이종원·박정배
- 20-R23 학교밖청소년지원센터 운영모형 개발 / 김희진·백혜정

수 탁 과 제

- 20-R27 청소년 비즈쿨 활성화를 위한 고교교육 정책 연계방안 연구 / 강경균·안재영·황은희
- 20-R28 청년정책 현황 진단 및 정책추진 실효성 제고 방안 연구 / 김기현·유민상·변금선·배정희
- 20-R29 (가칭)청양군 청소년재단 설립타당성 연구 / 김영한
- 20-R29-1 (가칭)청양군 청소년재단 설립타당성 연구(요약본) / 김영한
- 20-R30 2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅 매뉴얼 / 성윤숙·양미석
- 20-R31 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(5종)
- 20-R31-1 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(초등학교 1~2학년용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R31-2 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(초등학교 3~4학년용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R31-3 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(초등학교 5~6학년용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은

- 20-R31-4 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(중학교용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R31-5 학교폭력 예방 어울림 기본 프로그램(고등학교용) / 성윤숙·서정아·장윤선·서고은·김성은
- 20-R32 2019 학교폭력 예방 어울림 프로그램 적용효과 분석 / 성윤숙·양미석
- 20-R33 지역단위 학교폭력 예방교육 프로그램 운영현황 및 적용방안: 회복적 생활교육을 중심으로 / 성윤숙·양미석
- 20-R34 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서
- 20-R34-1 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서(초등학교) / 성윤숙·이윤소
- 20-R34-2 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서(중학교) / 성윤숙·이윤소
- 20-R34-3 2018~2019 학교폭력 예방교육 연구학교 결과보고서(고등학교) / 성윤숙·이윤소
- 20-R35 교육과정 기반 어울림 프로그램 운영 사례 / 성윤숙·이윤소
- 20-R36 어울림 자유학기 프로그램(5종)
- 20-R36-1 어울림 자유학기 주제선택 프로그램(놀러와! 어울림 세상) / 성윤숙·이선희·정미선·선보라·이혜옥·이윤소
- 20-R36-2 자유학기 프로그램 동아리활동 / 성윤숙·배은정·이윤소
- 20-R36-3 어울림 자유학기 교과연계 주제선택 프로그램(사회) / 성윤숙·선보라·이윤소
- 20-R36-4 어울림 자유학기 교과연계 주제선택 프로그램(도덕) / 성윤숙·이혜옥·이윤소
- 20-R36-5 어울림 자유학기 교과연계 주제선택 프로그램(국어) / 성윤숙·이선희·정미선·이윤소
- 20-R37 외국의 학교폭력 예방교육 정책 및 프로그램 동향 / 성윤숙
- 20-R38 서울특별시 청소년시설 종합성과평가 평가지표 개선 영역 / 김형주·김혁진·김정주
- 20-R39 제1차 청년정책 기본계획 수립 연구 / 김기현·유민상·변금선·배정희
- 20-R40 학교 안·밖 청소년정책 협력체계 구성 및 연계방안 연구 / 최창욱·좌동훈·남화성
- 20-R41 소년원학생 재범방지 통합프로그램 개발 연구 / 이유진
- 20-R41-1 꿈과 친구사이 : 소년원학생 재범방지 통합프로그램 매뉴얼 / 이유진
- 20-R42 청소년 주도적인 활동지원을 위한 법률개정 방안 연구 / 최창욱·문호영
- 20-R43 보호종료아동 주거지원 통합서비스 사업 사례관리사 및 자립업무종사자 직무분석 연구 / 김지연·백혜정·이상정
- 20-R44 2020년도 청소년 인터넷 건전이용제도 적용 게임물 평가 / 배상률·유홍식·김동일
- 20-R45 청소년 교육·문화공간 확충을 위한 지자체-교육청 협력 강화 방안 / 김영지·황세영·손진희·박명선·박종원·조기영
- 20-R46 2020년 청소년특별회의 정책과제 연구 / 최창욱·좌동훈
- 20-R47 농업인력 유입 확대를 위한 농촌 청소년 실태조사 / 오해섭·최홍일

- 20-R48 성남시 청소년시설 확충 및 개선 연구 / 황진구·남화성
- 20-R49 다함께돌봄센터 현장적용 프로그램 개발연구 / 황진구·좌동훈
- 20-R50 2020년 청소년수련시설종합평가 / 김경준·김영지·최창욱
- 20-R51 지역센터 관리운영을 위한 평가지표 개선방안 / 최용환·곽창규·이성규
- 20-R52 수원시 위기청소년 실태조사 연구 / 최용환·김보경
- 20-R53 2020 청소년방과후아카데미 효과·만족도 연구 / 양계민
- 20-R54 2020년 학교 내 대안교실 모니터링 연구 / 최인재·송원일·박지원
- 20-R55 2020년 대안교육 위탁교육기관 실태조사 연구 / 최인재·송원일·배수인
- 20-R56 복권기금 공사다리 장학생의 성장관리 및 성과측정 방안 연구 / 이정민·성유리·김혜원
- 20-R57 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 / 김지연·김승경·백혜정·황여정
- 20-R57-1 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사(위기청소년 결과 분석) / 김지연·김승경·백혜정·황여정
- 20-R57-2 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사(부록: 기초통계결과표) / 김지연·김승경·백혜정·황여정
- 20-R58 지역사회 협력을 통한 직업계고 혁신 지원 방안 연구 - 특성화고 혁신지원 운영모형 개발 / 강경균 · 김영만 · 김용성
- 20-R59 지역아동센터 아동패널조사 2020 / 김희진·임희진·정윤미
- 20-R60 이주배경 아동·청소년 지원 지역기관 연계 시범사업 모니터링, 평가 및 모델 개발 / 연보라·최정원·김성은
- 20-R61 학업중단 현황 및 지원 방안 / 김성은·박하나·김현수
- 20-R62 환경 변화에 따른 후기청소년 정책 발전 방향 연구 / 장근영·김기현

세미나 및 워크숍 자료집

- 20-S01 2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 워크숍(1.30)
- 20-S02 2019년 학교폭력 예방교육 운영학교 성과보고회(1.31)
- 20-S03 2020년 제28회 청소년정책포럼 : 학교밖 청소년 취업 및 자립지원 방안(1.22)
- 20-S04 2019년 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 운영 우수사례집(1.31)
- 20-S05 제25차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 강원국 교수의 매력적인 글쓰기 특강(4.23)
- 20-S06 제26차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 김병완 작가의 쿼텀 독서법 및 책쓰기 특강 (4.21)

20-S07	2020년 제29회 청소년정책포럼 : 학교 밖 청소년 규모 추정 방안(6.19)
20-S08	2020년 제30회 청소년정책포럼 : 18세 선거권 이후 청소년 정치교육의 방향 및 과제(7.17)
20-S09	2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 실무 역량 강화 연수(초등, 중등, 고등)(7.28)
20-S10	2020년 제31회 청소년정책포럼 : 청소년정책 관련 법제도 개선 방향(7.28)
20-S11	제30차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 플랫폼 노동의 미래를 묻다 <별점 인생>(8.5)
20-S12	2020년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 상반기 성과보고회(8.11)
20-S13	제31차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: Z세대의 SNS 마켓에서의 소비자사회화 경험에 대한 현상학적 연구: 인스타마켓을 중심으로(8.26)
20-S14	2020년 제32회 청소년정책포럼 : 포스트 코로나 시대 청소년 활동과 정책의 방향(8.18)
20-S15	청소년 이슈 관련 네트워크 분석(8.25)
20-S16	2020년 제33회 청소년정책포럼 : 학교 안팎 청소년 협력체계 구성 연계 방안(9.23)
20-S17	제32차 NYPI 직원 역량강화 콜로키움: 청소년의 혐오표현 노출실태 및 대응방안(10.6)
20-S18	2020년 대안학교 관리자 협의회 및 담당자 역량 강화 워크숍 (10.5)
20-S19	2020년 학교 내 대안교실 모니터링 위원 워크숍(10.5)
20-S20	2020년 제34회 청소년정책포럼 : 코로나 시대 청소년 성장지원의 방향(10.21)
20-S21	2020 유로펠로조피 서울 대회(11.12~13)
20-S22	2020년 미인가 대안교육시설 관리자 및 담당자 역량 강화 온라인 워크숍(11.13)
20-S23	제35차 청소년정책포럼: Z세대 청소년의 가치관 변화와 정책적 대응방안(11.18)
20-S24	2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 (해외 사이버폭력 정책 동향 및 국내 사이버폭력 예방교육 방향 모색)(12.18)
20-S25	제3회 한일진로교육포럼(11.28)
20-S26	제9회 한국아동·청소년패널 학술대회 자료집(11.20)
20-S27	제36차 청소년정책포럼: 우리나라 한국아동·청소년의 삶은 어떠한가?(12.1)
20-S28	제37차 청소년정책포럼: 이주배경 아동·청소년의 지원 체계의 과제와 방향(12.8)
20-S29	제1차 10대청소년목소리포럼: 코로나로 세겨진 우울의 시대 우리의 꿈과 이상을 쏘다 -동고동락, 각양각색 청소년의 희망이야기(12.5)
20-S30	제38차 청소년정책포럼: 후기청소년 지원정책의 과제와 방향(12.17)
20-S31	제39차 청소년정책포럼: 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 주요 결과와 과제(12.22)
20-S32	진로위험학생 유형별 진로교육 실천과제 성과보고회 자료집(11.27)

학 술 지

「한국청소년연구」 제31권 제1호(통권 제96호)

「한국청소년연구」 제31권 제2호(통권 제97호)

「한국청소년연구」 제31권 제3호(통권 제98호)

「한국청소년연구」 제31권 제4호(통권 제99호)

기타 발간물

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 119호 : 대안교육 위탁교육기관의 질 제고 방안

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 120호 : 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구Ⅱ : 학교
졸업예정자

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 121호 : 민간 위탁형 공립 대안학교의 운영 현황 및 발전 과제

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 122호 : 국가 미래인적자원으로서 재외동포청소년 성장과 지원방안 연구

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 123호 : 다문화청소년의 심리·사회적응 지원방안 모색

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 124호 : 정보기술을 활용한 위기청소년 사회서비스 확충 방안

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 125호 : 미래지향적 청소년관계법 정비 방안

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 126호 : 「청년기본법」제정 전·후 정책형성의 성과와 한계, 그리고
앞으로의 과제

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 127호 : 청년예술인 지위 및 권리보장을 위한 '예술 활동 증명' 기준의
적정성 검토

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 128호 : 청년종합실태조사(안) 시행을 위한 조사 설계 방향

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 129호 : 정부 및 지자체 청년 정책참여 현황과 과제

NYPI Bluenote 통계 49호 : 청소년 '일 경험' 제도 운영 실태 및 정책방안 연구Ⅱ : 대학교
실습학기제를 중심으로

NYPI Bluenote 통계 50호 : '학교 밖 청소년'이 얼마나 있을까?

NYPI Bluenote 통계 51호 : 청소년지도사 양성제도 관련 실태조사

NYPI Bluenote 통계 52호 : 한국아동·청소년패널조사 2018 제2차년도 주요 조사 결과

연구보고 20-R17

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생

인 쇄 2020년 12월 23일

발 행 2020년 12월 30일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)아르빗 전화 044)863-0933 대표 유채란

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-301-5 94330

979-11-5654-300-8 (세트)



연구보고 20-R17

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층
Social Policy Building, Sejong National Research Complex,
370, Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
Tel. 82-44-415-2114 Fax. 82-44-415-2369 www.nypi.re.kr



9 791156 543015
ISBN 979-11-5654-301-5 94330
ISBN 979-11-5654-300-8 (세트)